ファミコン必勝攻略ブック

MOTHER

ファミコン必勝攻略ブック MOTHER 完全版

実業之日本社

MOTHER

キャラクター

CARACTER

個性豊かな登場人物

主人公や、彼と共に旅をするパーティの各キャラの名前は、自分でつけることができるんだ。この本では、主人公をニンテン、女の子をアナ、メガネの少年をロイド、つっぱり青年をテディというふうに統一している。３人の仲間は、それぞれ能力に個性があり、メカを操るのが得意なロイド、超能力ならおまかせのアナ、パワフルなテディと三者三様だ。力を合わせて目的を果たそう。道のりは遠いぞ。

ニンテン



▶マザーの主人公キャラ。超能力が使えるアメリカの少年だよ。動物たちと会話もできる。

テディ



▼ブラブラ団のリーダーで、すごく強いんだ。敵を一発でやっつけてくれる頼もしい仲間。

ロイド



▲ロイドはメカの天才少年。気が小さくていつもオドオドしてるけど、難しい武器も使いこなすんだ。

アナ



◀紅一点の美少女キャラ。金髪がかわいい。主人公を助けて、攻撃から治療まで数々の超能力を使いこなす。

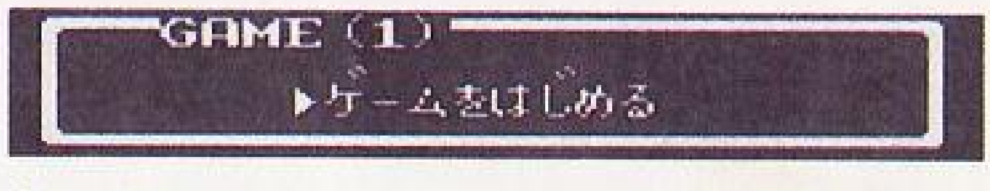
HOW TO PLAY

ゲームの進め方

では、ゲームの進め方を説明しよう。
仲間を探し、レベルをアップしつつ数々の謎をときながら、最終目的を果たすのだ。仲間たちと協力すれば、強力な敵も必ず倒せるはずだ。チームプレイを考えよう。



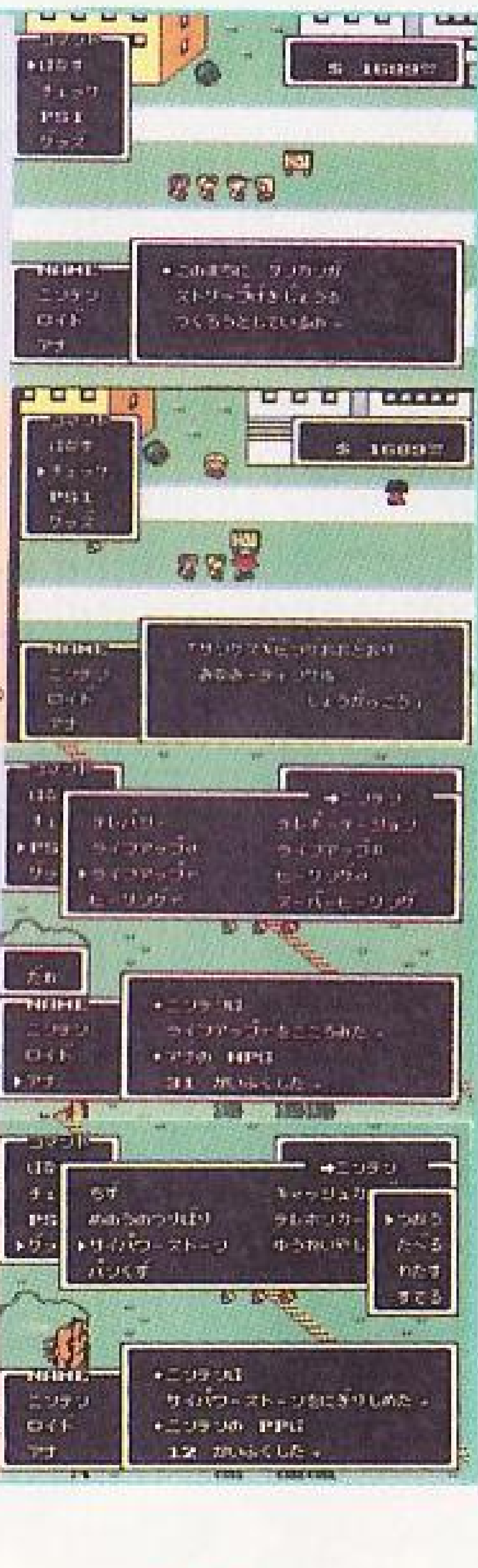
センスのいいタイトル画面。シンプルなデザインが光っているネ！

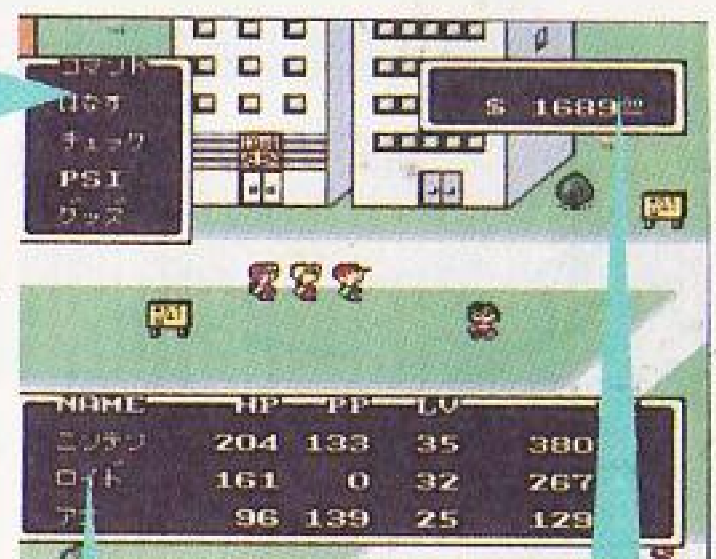


上の画面でスタートボタンを押すと現れる。これが3つあってそれぞれセーブできる。

まず、マップ画面をマスターしよう

コマンド		
	はなす	▶Ⓐボタンを押すと、マップ画面が現れる。「はなす」を選択すると人と会話ができる。
	チェック	▶このコマンドを選択すると、キャラのいる場所を調べてくれる。何かいいものあるかな。
	PSI	▶PSIコマンドを使うと、今自分がどんな超能力を使うことができるか表示してくれる。
	グッズ	▶このコマンドで、アイテムを表示させて使うことができる。無駄なグッズは持たないで。





所持金 ▲主人公が持っているお金を表示。

NAME キャラが危くなると青くなるよ。

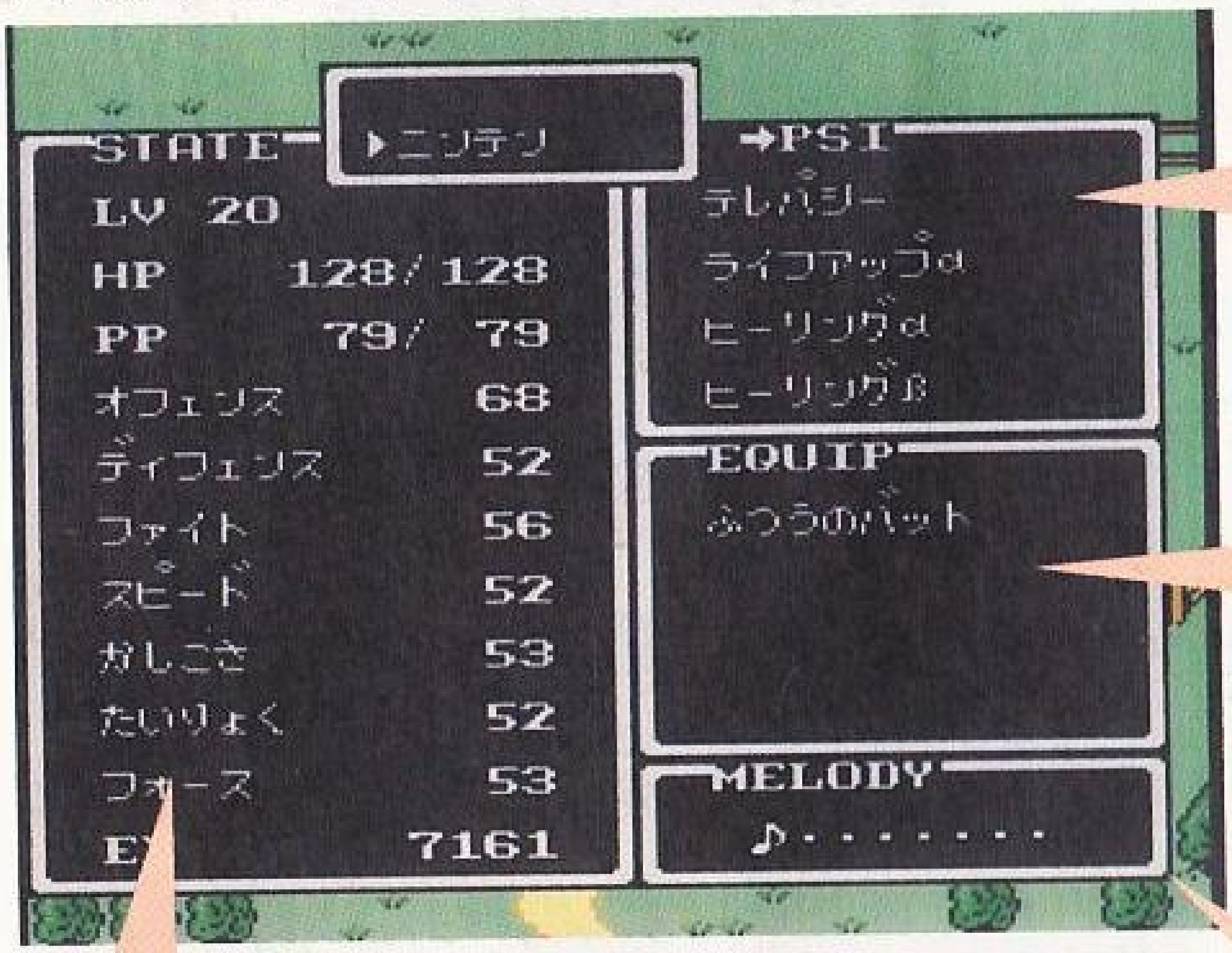
HP 体力を表わす数値。

PP 超能力を表わす数値。

LV キャラのレベルを表わす数値。

ステータス画面で確認！

フィールド画面でⒷボタンを押すと、ステータスをみることができる。ウィンドゥには、そのときのレベル、ＨＰや、オフェンス、ディフェンスなどのほか、おぼえている超能力、装備している武器道具、集めたメロディを１度にみることができる。レベルが上がったら確認しよう。



現在おぼえている全部の超能力が表示される。Ⓐボタンで次の超能力を見ることができる。なんの超能力が使えるのか、こまめにチェック。

イクイップには、そのキャラが現在装備している武器と防具がウィンドウにでる。最初は防具なしだから、チェックしても出ないけどあわてないように。

ニンテンたちが、今まであつめたメロディを表示するところ。全部で８個の音符マークが、歌を集めるたびに１つずつふえていく。

そのときのレベル、ＨＰ、ＰＰ、オフェンス、ディフェンス、ファイト、スピード、かしこさ、体力、フォースをそれぞれ表示する。各能力の数値はフォースカプセルや、フィジカルカプセルなどのカプセルを使って上げるほか、レベルアップによって上がる。もっともカプセルはあまり出ないけどね。カーソルを名前にあわせてⒶボタンを押すと、次のキャラクターのステータスが表示される。ステータスでこまかくチェックしたいのは、オフェンスとディフェンスだ。武器や防具によって数値が変化するとはいえ、やはりレベルが上がるごとにチェックし、常に自分の現在の実力をつかんでおきたい。

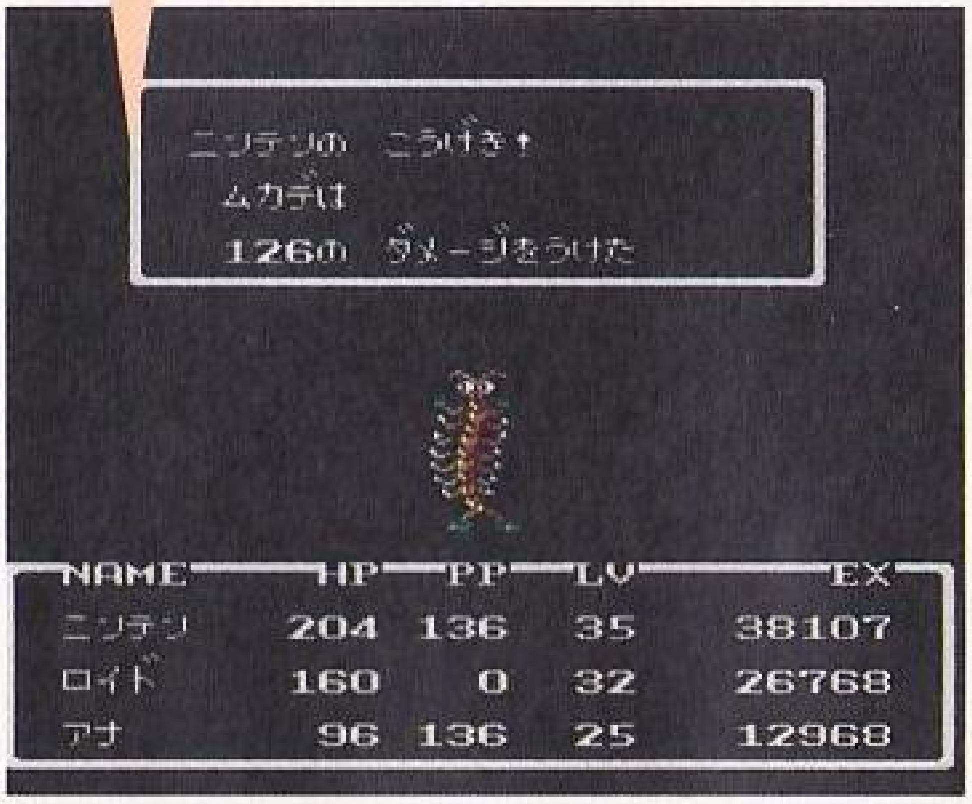


これが戦闘画面だ！

戦闘中の相手(敵)がこの部分に表示される。複数で出現したときは、倒された相手から順にグラフィックが消えていく。



現在行動中のキャラが何をしているかがこの部分に表示される。攻撃をしかけたときは、いくつダメージを与えたかも表示。



各キャラが自分のターンのときに、何をするのかこの中から選んで実行する。相手によってうまく使いわけよう。

どのキャラのターンかが表示される。要するに、ここに名前のでているキャラがそのときに行動するわけだ。

コマンド

チェック 戦闘中にチェックを選ぶと、敵のオフェンスとディフェンスがわかっちゃうのだ。

たたかう 現在装備している武器で敵に直接攻撃を加えるときに選ぶ。スタンダードな攻撃法だ。

オート 戦闘に入ったとき、いちいちコマンドを入力しなくても戦ってくれる。便利なコマンド。

PSI 超能力を戦闘中に使いたいときはこのコマンドを選ぶ。フィールドでも使えるぞ。

ガード 戦闘シーンに入ったとき、敵の攻撃から身をまもるために使うものだ。うけるダメージがへるぞ。

グッズ 装備している武器や防具以外の道具を使って、攻撃や回復をするときにつかう。

にげる 手強い敵と出会ったとき、もしくはＨＰやＰＰを節約するために使うが、成功しないこともある。



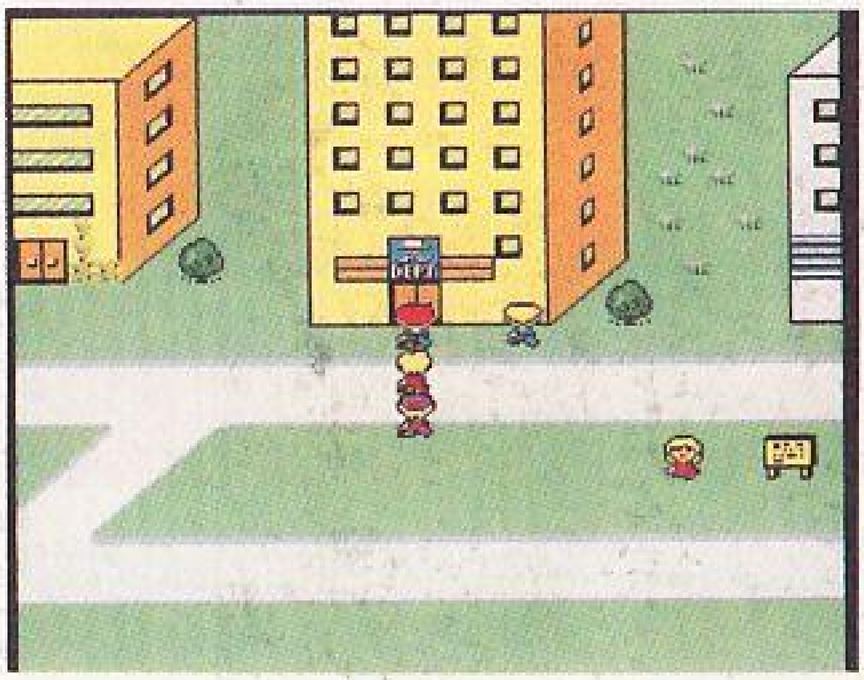
▲戦闘がめんどくさくなったらオートモードで。

便利なオートモード

オートモードは、ただなぐりあってるだけじゃなく、ちゃんとＨＰがへったら回復してくれるのだ。強敵以外にはかなり使えるので、レベルアップねらいのときは、このオートモードを使うと楽だ。キャンセルしたいときはⒷボタンでできるから楽にみていよう。

SAVE もしもしお父さん！

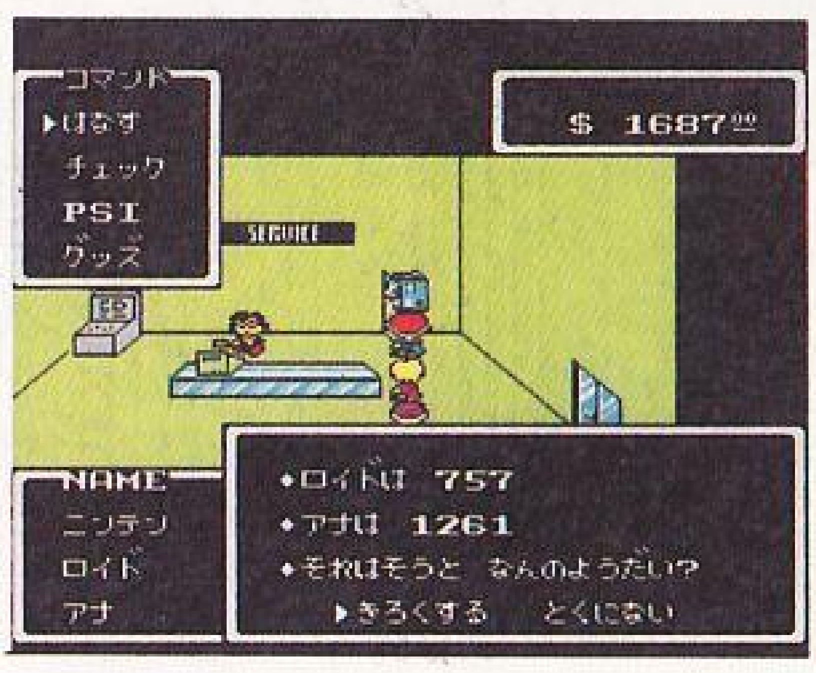
マザーは、バッテリーバックアップなのでわずらわしいパスワードがないが、セーブすることのできる場所が限られている。電話のあるところじゃないとセーブできないんだけど、その電話はデパートやヒーラーの家などいたるところにある。デパートなどの公衆電話では、かけるたびにお金がかかってしまうが、「テレホンカード」というアイテムをつかえば、50回まではタダでパパに電話できるのだ。どこか大事な所にいく前には必ずセーブしておこう。



▲セーブは電話のあるところでする。デパートが一番ポピュラーだ。



▲電話は画面右奥にある。「はなす」を使えば受話器を取ったことになるぞ。



◀セーブするのと同時に、あといくつのEXPでレベルが上がるかおしえてくれる。セーブしといて損することはないぞ。

MOTHER

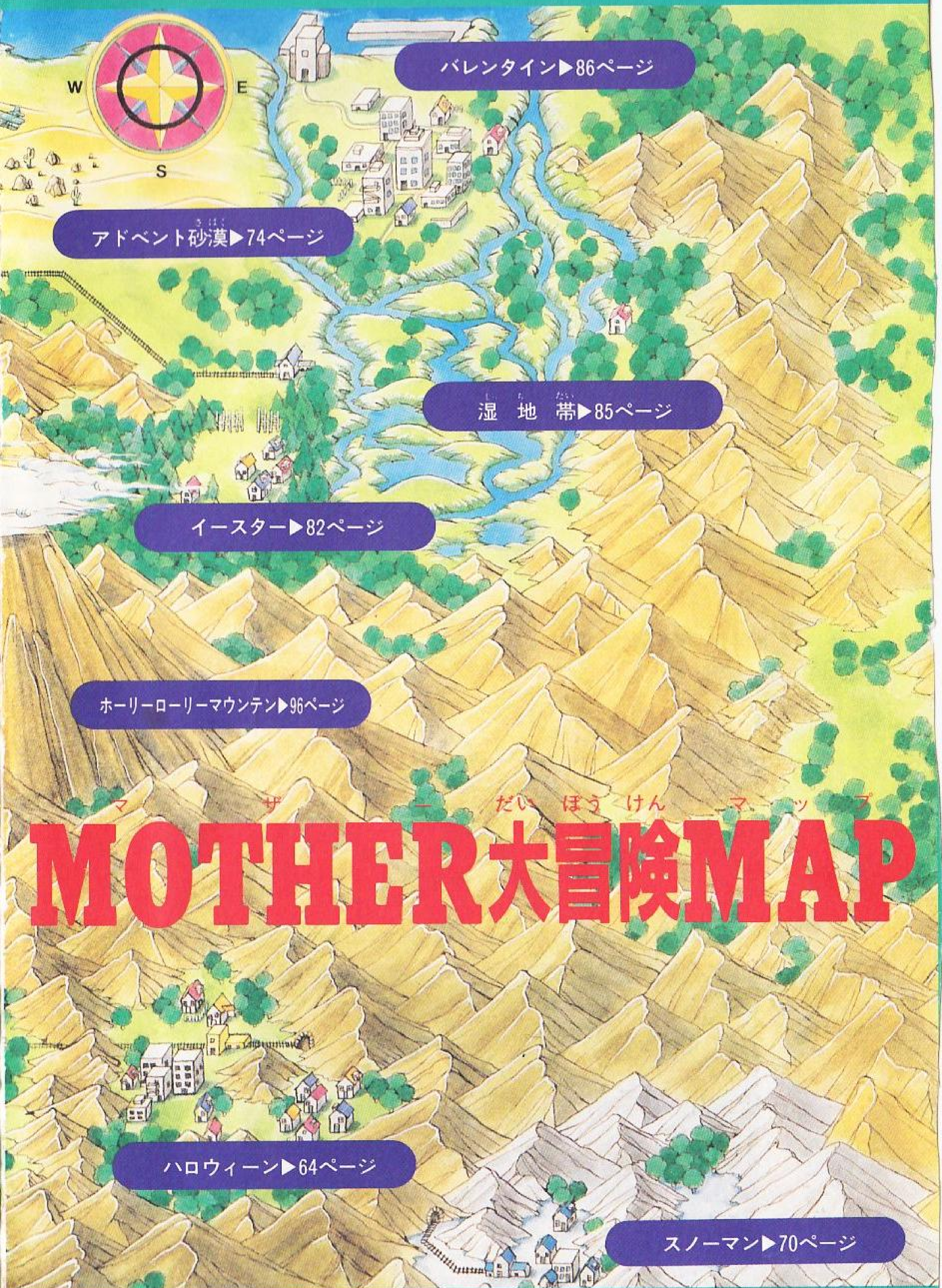
THE ADVENTURE MANUAL

冒険マニュアル

1900年代のはじめ
アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ち
一組の夫婦が
行方不明になりました。
夫の名はジョージ。妻の名はマリア。
2年ほどしてジョージは家に戻りましたが
どこに行っていたのか　何をしていたのかについて
誰に話すこともなく
不思議な研究に没頭するようになりました。
妻のマリアのほうは
とうとう帰ってきませんでした。



ゲームをはじめる前に、この広大な『MOTHER』の世界を把握しておこう。イラストなので実際の画面とはちょっと違うけど、各町や重要ポイントの位置関係はこれでよくわかるよネ。各地点の攻略がどのページに載っているかもこれでバッチリ！　道に迷って自分がどこにいるかわからなくなってしまったらすぐこのページへ!!



W
E
S
バレンタイン▶86ページ
アドベント砂漠▶74ページ
湿地帯▶85ページ
イースター▶82ページ
ホーリーローリーマウンテン▶96ページ
マザーだいぼうけんマップ
MOTHER大冒険MAP
ハロウィーン▶64ページ
スノーマン▶70ページ

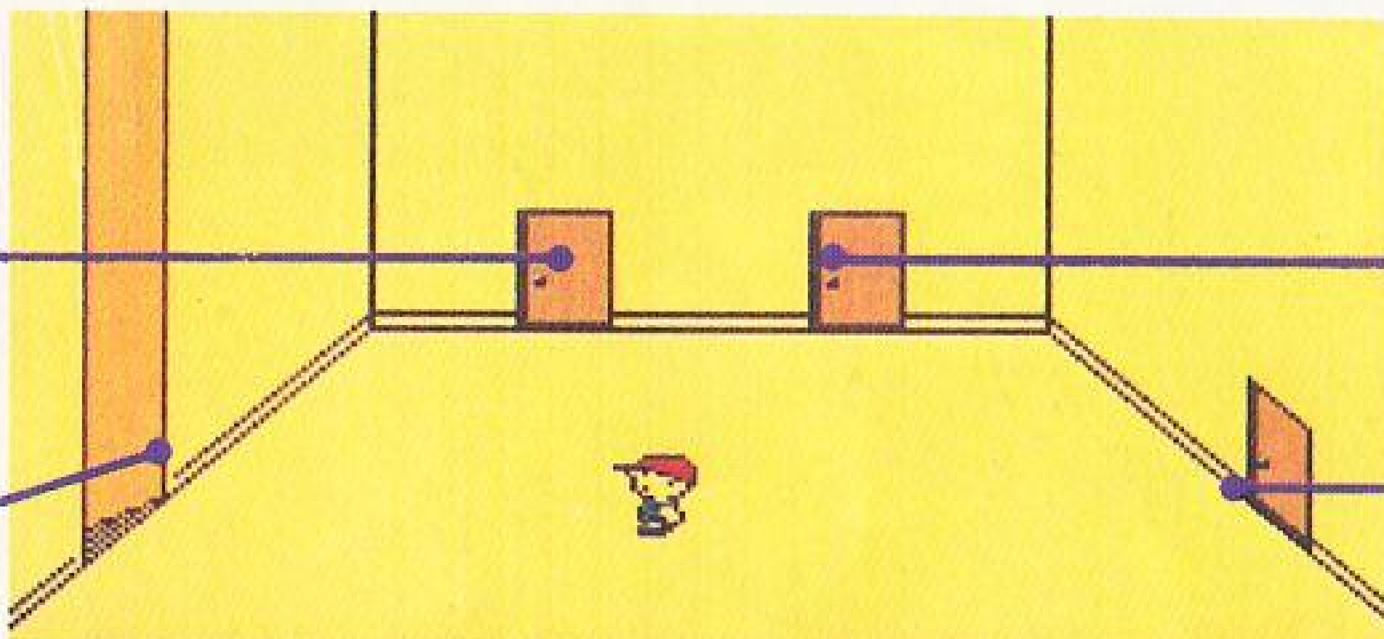
マイ・ホーム

MY HOME
冒険のはじまり

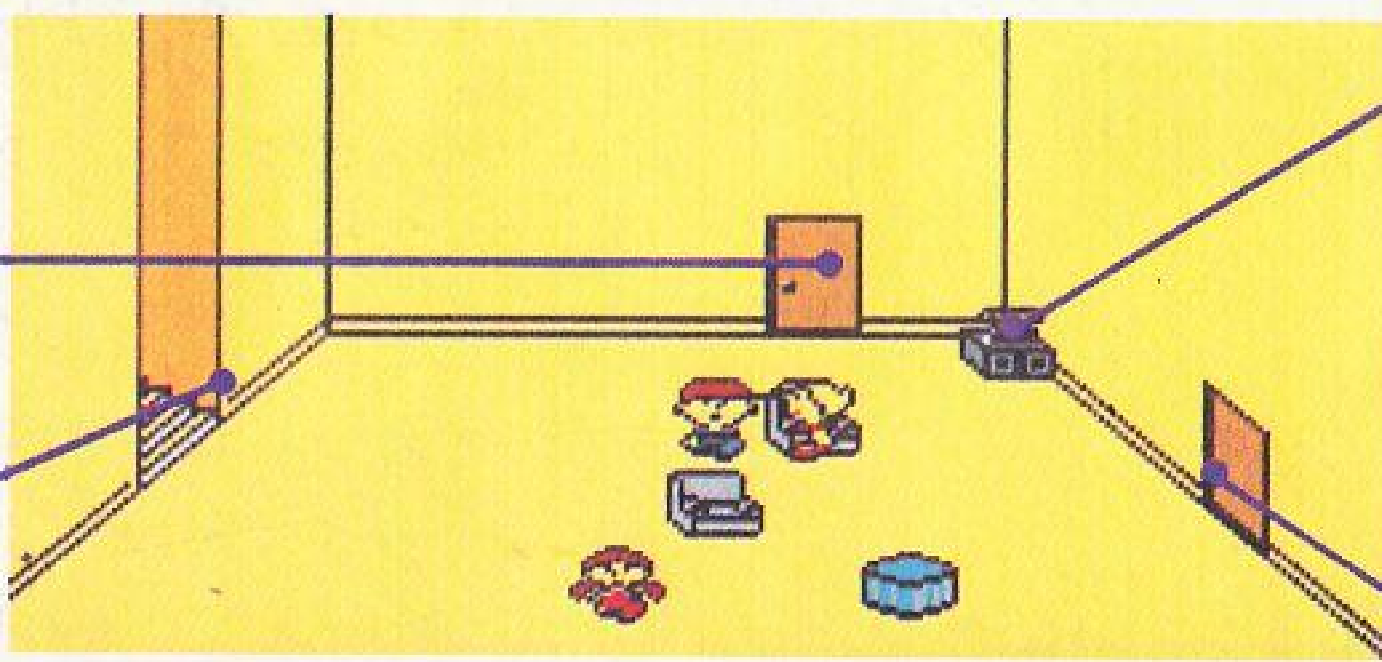


これがボクの家

2F



1F



地下室

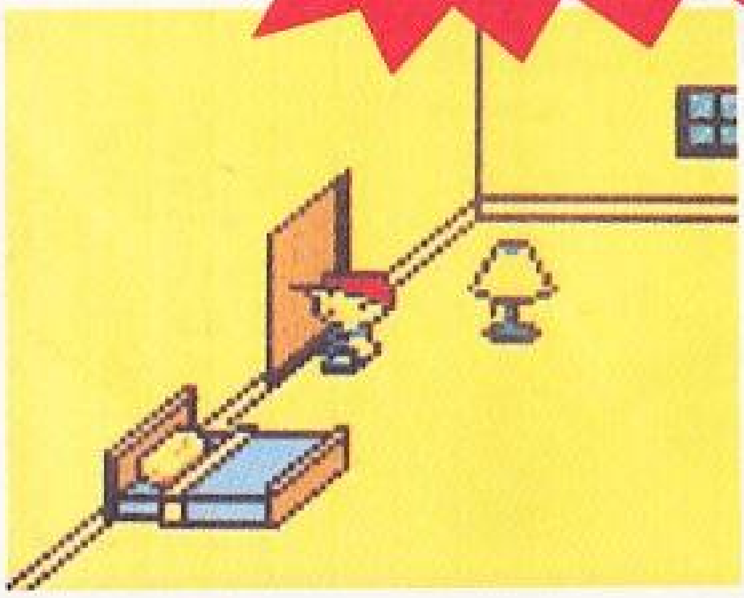




謎の騒霊現象

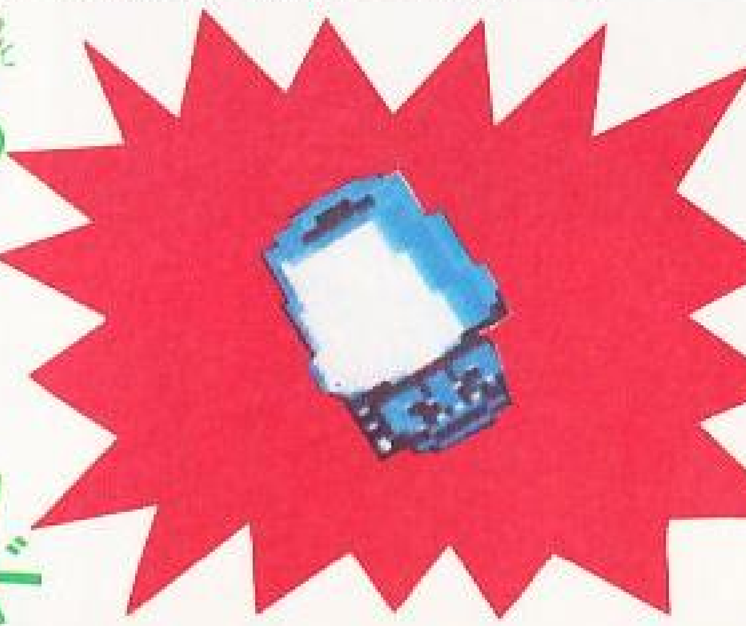
何がおこったんだ

その日は、ごく普通のおだやかな日だった。ニンテンは自分の部屋にいた。すると突然、部屋中の物がまるで意志を持ったかのように暴れだしたのだ。ニンテンは、襲いかかる電気スタンドを必死でねじふせたのだが…。

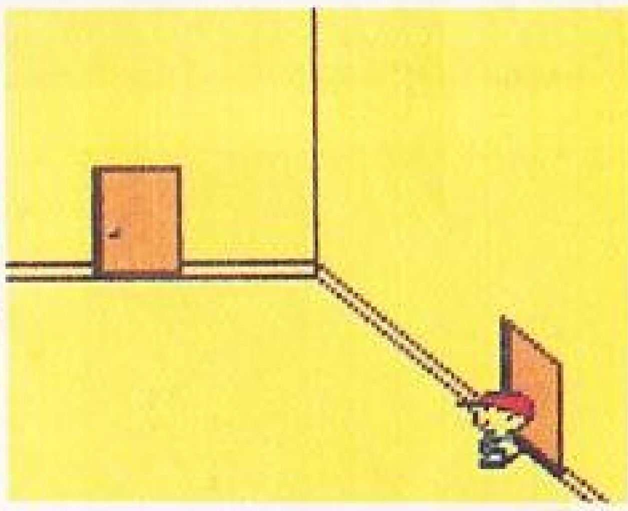


◀何も持っていないニンテンには、こいつも強敵だ！

襲う電気スタンド



ママや妹たちが心配だ…



妹たちを救え！

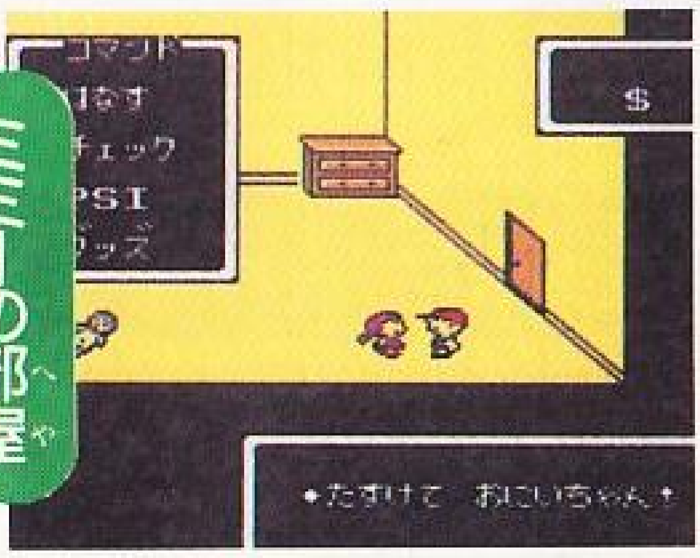
自分の部屋を出たニンテンは妹たちの部屋へ向かった。ミミーの部屋では人形が襲ってくる。ニンテンが電気スタンドと同じように取りおさえると、ポルターガイストはおさまったのだ。

ミニーの部屋



◀ミニーの部屋もポルターガイストに襲われていた。電気スタンドがせまる！

ミミーの部屋



▲この部屋では人形が襲ってくる。電気スタンドよりも手強いぞ。

今度は人形だ



人形のなかからオルゴールが？



◀人形の中にはオルゴールが入っていた。不思議なメロディが聞こえる。

地下室へ行け!!



◀遠くにいるパパが電話ではげましてくれた。今はボクががんばらなくっちゃ！

ひいおじいさんの遺産



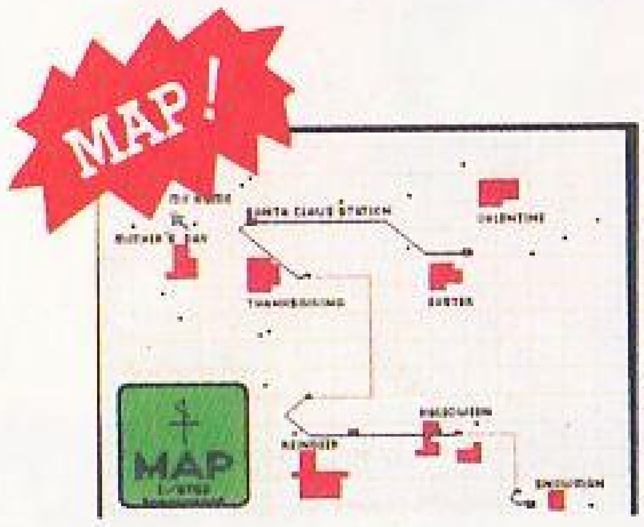
◀犬にもらったカギで地下室に入ってみた。これが日記か。

カギのありかは犬に聞け



◀曾祖父の秘密は地下室にあるらしい。愛犬が地下室のカギを持っているのだ。

地下室のカギ▶172ページ



◀地下室では日記のほかに、地図も見つけた。これで自分の現在位置もばっちり。

こんな時には家に帰ろう

結局、ひいおじいさんの日記を読んでもポルターガイストの謎は解けなかった。よし、旅に出よう。ニンテンは決意した。外の世界に出れば何かわかるかもしれない。でも、時々は家に帰って休むことも必要だぞ。

セーブしたい



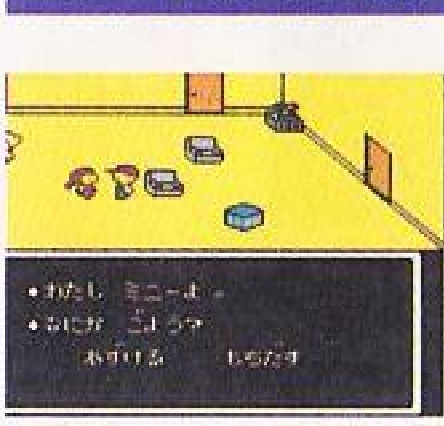
◀ゲームをやめたくなった時は、家に帰ってパパに電話しよう。セーブしてくれるぞ。

戦いに疲れた



◀HPやPPが残り少ない、そんな時はママのところへ。好物の料理で回復だ!!

アイテムが持ちきれない



◀アイテムを持ちすぎると、新しい物を拾えないぞ。不用な物はミニーに預けよう。



マザーズデイへ出発

家を出発したニンテンは、道づたいに南へと進んだ。その先にはこのあたりで最も大きな町、マザーズデイがある。何か知ってる人がいるといいけど。

ピッピちゃん行方不明



◀となりの家の前ではおばさんが大あわて。ピッピちゃんが行方不明!?



周囲は強敵だらけ



◀家の外に出ると、いろいろな敵が襲ってくる。気をつけろ！

マザーズデイ 恐怖に襲われた町

旅に出たニンテンが最初におとずれる町だ。ニンテンの家と同じポルターガイスト、そしてゾンビや狂った動物たちによって人々が苦しんでいる。



丸いドアは入れるぞ





立て札がなくても中に入れるのは丸い形のドアのついた家だけだ。

デパート

町のほぼ中心にはデパートが建っている。5階建ての大きな建物で、中にはいろいろな店がある。何度もお世話になるだろう。

▶16ページ

ハンバーガーショップ

町の西にあるハンバーガーのお店。メニューはちょっと少いけれど、品質はバツグンだよ。

▶18ページ

町役場

ここが町の仕事をする役場だ。ずるがしこい町長がいる。まずはこの人に会いにいってみよう。受付のお姉さんも美人だぞ。後でいいことを教えてくれるらしいのだ!!

ホテル

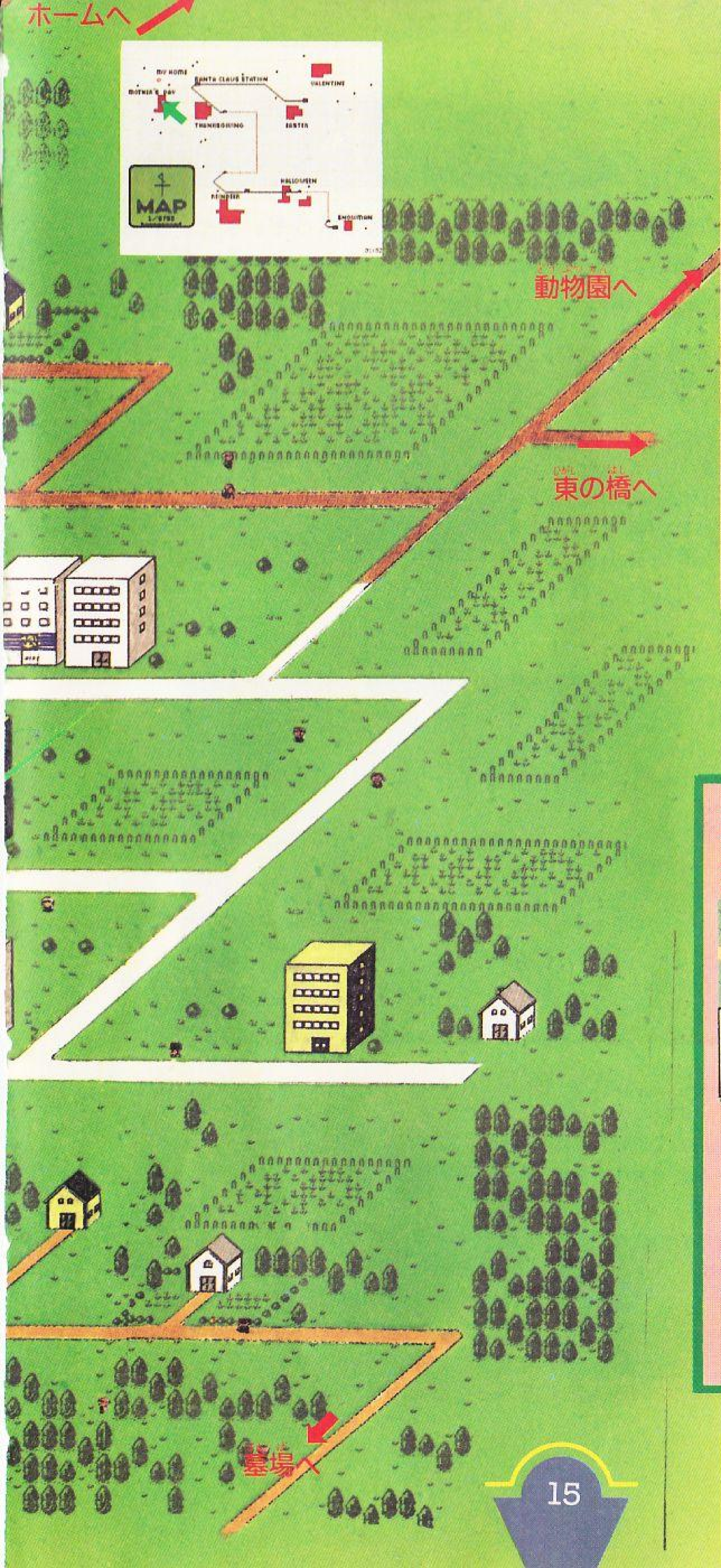
一晩、わずか39ドルで泊めてくれる。安さだけがとりえという話もあるが…。とにかく、疲れたり眠くなったら、すぐに来よう。

▶18ページ

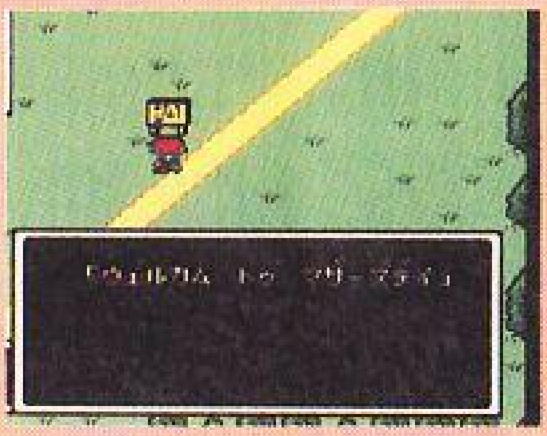
病院

一回、一人25ドルで診察してくれる。お金をケチらずに、ちゃんと治療してもらおう。入院患者に面会することもできる。

▶19ページ



立て札はこまめにチェック



道ばたや、家の前にはよく立て札が立っている。重要なことが書いてあるかもしれないぞ。

非常事態だ！戒厳令



次々と不思議な事件に襲われたマザーズデイの町は戒厳令が発令された。橋も通行禁止。パニックにおちいった人々が逃げだして、町がゴースト・タウンになってしまうのを防ぐためだろうか。

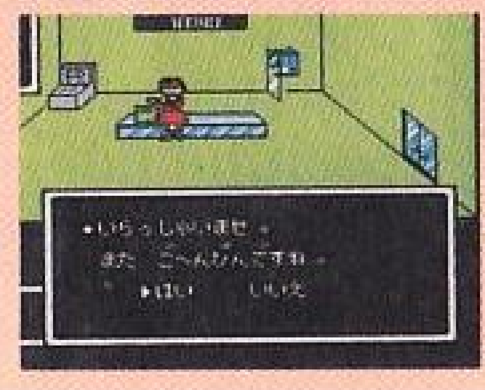


デパート

マザーズデイの町で最大の建物だ。あまり欲ばって買い物をしないようにね。後でアイテムを拾った時に、持ちきれなくなってしまうぞ。また、1階のサービス・センターでは買い物以外でも役に立つ設備がそろっているぞ！

1F サービス・センター

返品所

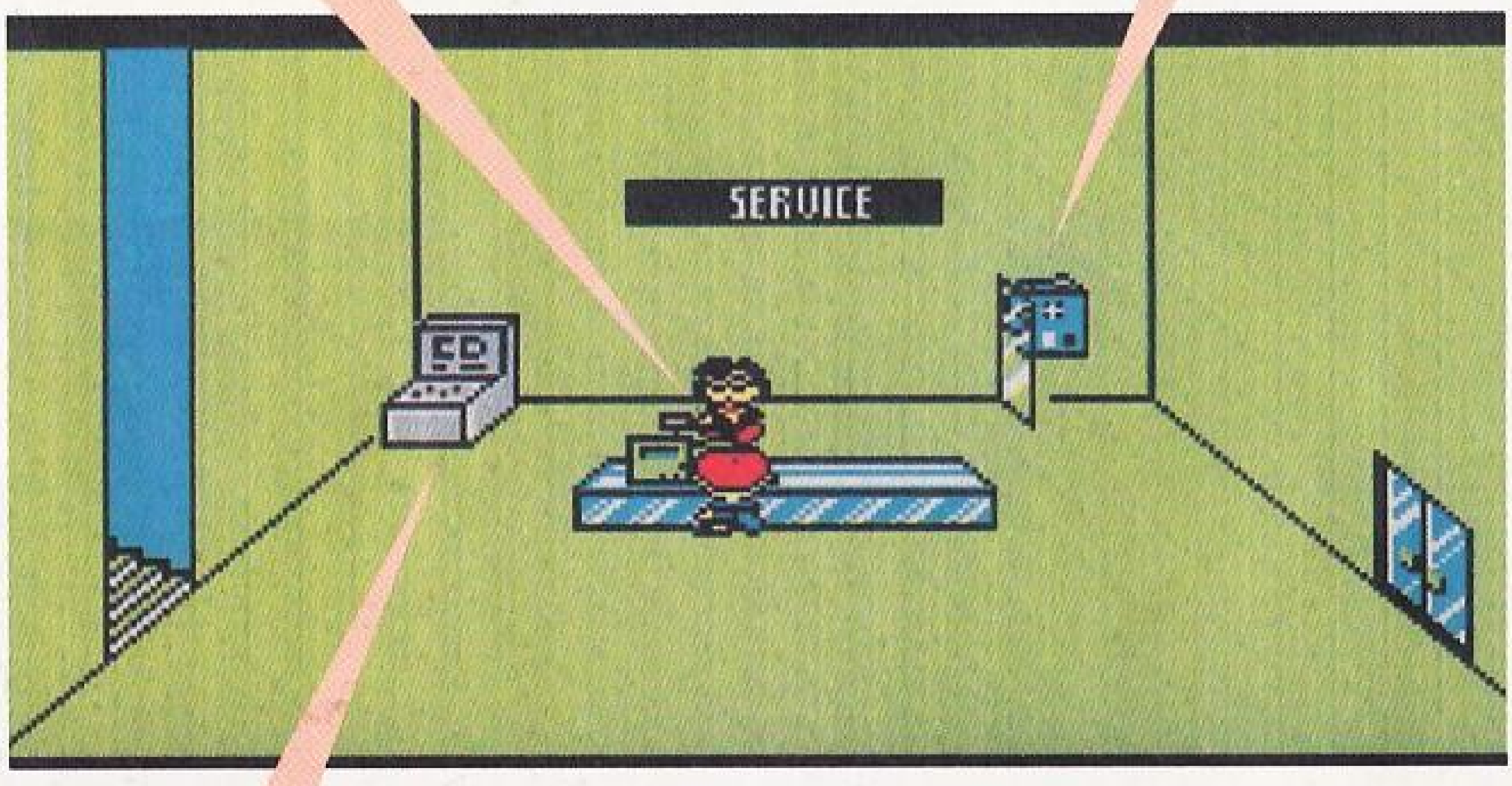


◀このカウンターではいらない品物を、市価の半額程度で引きとってくれる。

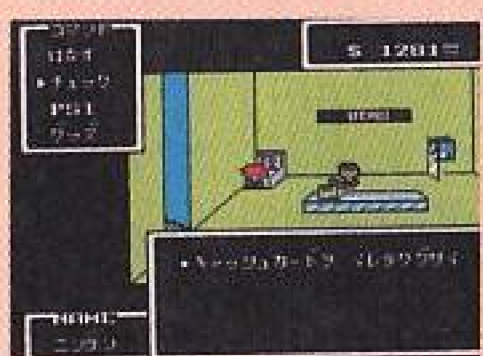
公衆電話



◀ここの電話でもパパと話ができる。セーブしたくなったら、早めにここへ。

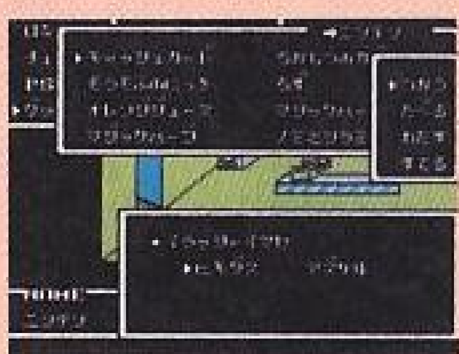


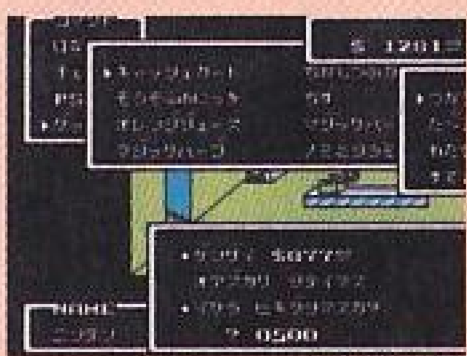
CD キャッシュ・ディスペンサー



▲まずは機械にカードを入れる。暗証番号はいらないよ。

▼引き出すだけでなく、たまには預金もしてあげよう。



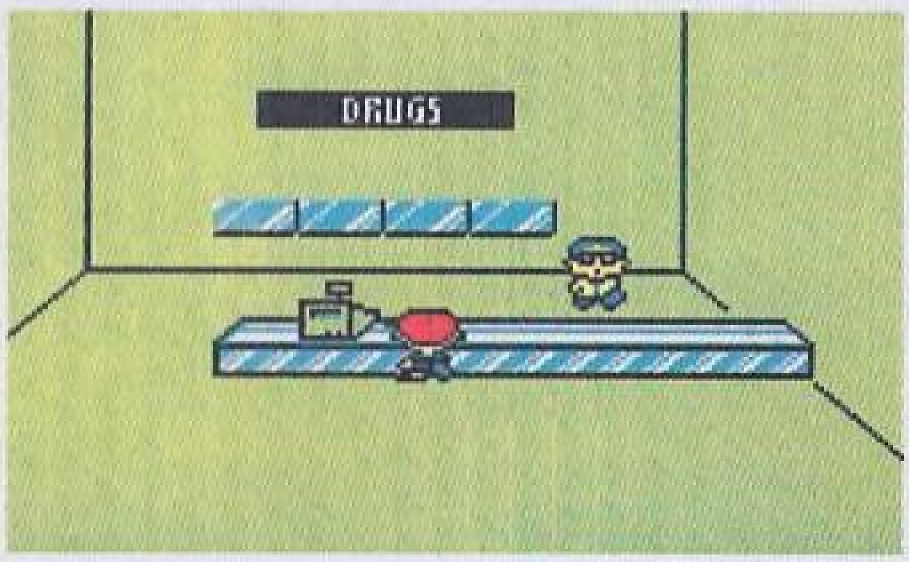


▲もちろん、預金残高より多く引き出すことはできないぞ。

お金の引き出し方

お金が足りなくなったら、ここで引き出そう。預金することもできるぞ。

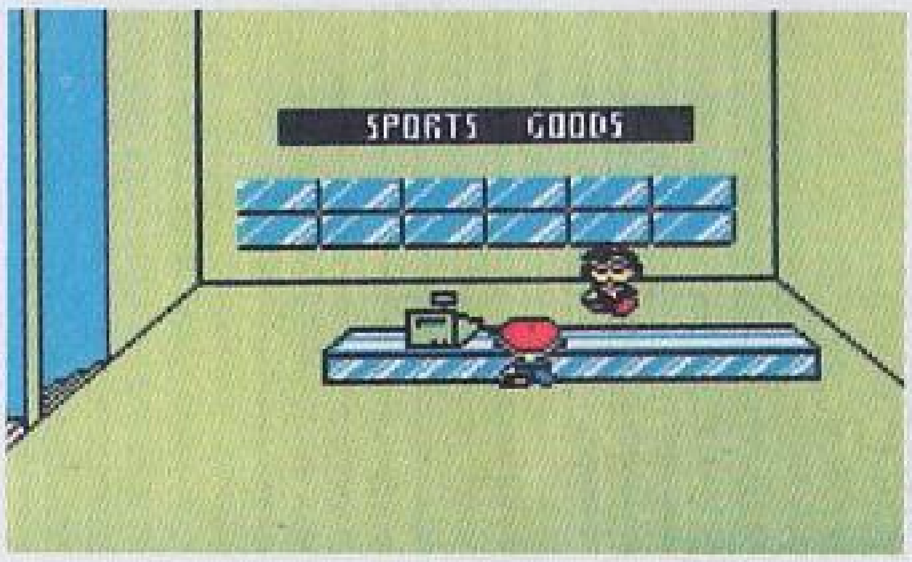
2F 薬局



2階はお薬屋さんだ。旅をする時は、毒消しや傷薬を忘れずに持って行きたい。ぜんそく持ちのニンテンは発作に備えて、スプレーも買っておこう。

毒消し	20ドル	▶ 168ページ
ぜんそくスプレー	148ドル	▶ 168ページ
傷薬	194ドル	▶ 167ページ
殺虫スプレー	300ドル	▶ 164ページ

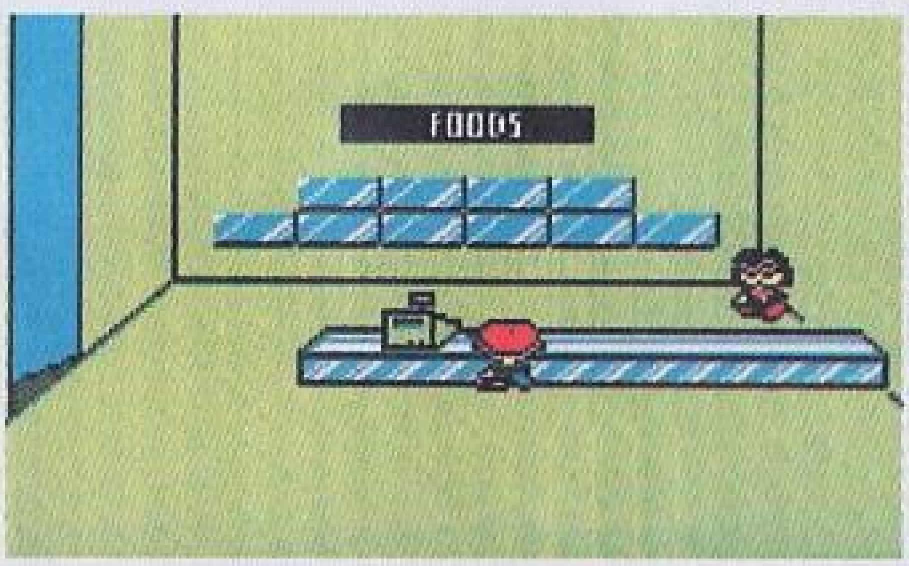
3F スポーツ用品



3階はスポーツ用品店。といっても、ほとんど武器屋のようなものかな？　ここの道具でモンスターと戦うんだ。素手で旅に出るのは危険だ。ここで装備をととのえておこう。

ボロのバット	80ドル	▶ 162ページ
スリングショット	120ドル	▶ 164ページ
ふつうのバット	500ドル	▶ 162ページ

4F 食料品



4階のここは食物屋。ここで売っているパンは、ちぎって通り道にまいてくることで、道しるべにもなる。どんなに遠くにいても、一瞬でパンくずをまいたところまでもどってこれるのだ！

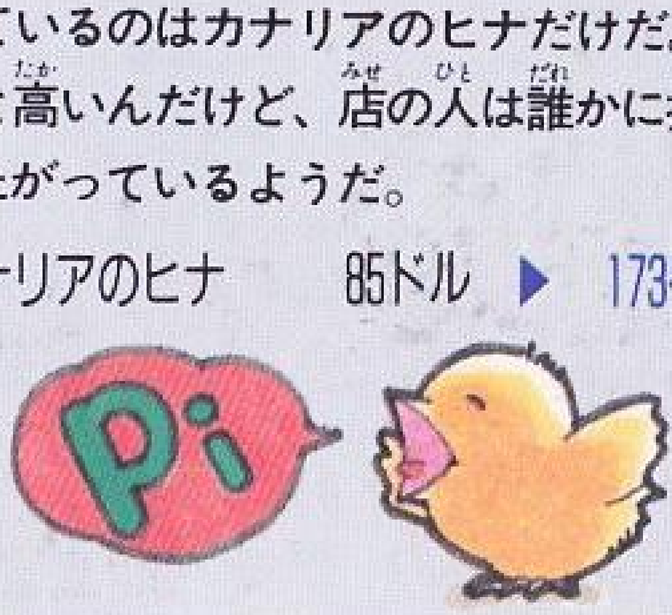
オレンジジュース	5ドル	▶ 167ページ
パン	30ドル	▶ 167ページ
スポーツドリンク	75ドル	▶ 167ページ

5F ペットショップ



5階はペットショップだ！　しかし、売っているのはカナリアのヒナだけだ。ちょっと高いんだけど、店の人は誰かに押しつけたがっているようだ。

カナリアのヒナ	85ドル	▶ 173ページ



死者と野獣の襲撃



◀何者かにあやつられた死者が襲ってくる!! とっても不気味だ。



◀いったい何が、おとなしかった動物たちを狂わせたのだろうか。

町の人々はたて続けに襲ってくる恐怖にすっかりまいってしまっていた。この町もそのうち死者に征服され、住民はみなゾンビにされてしまうのだろうか。町長はすっかり困りはて、勇敢な助っ人を探していた。

カナリア村ってどんなとこ？



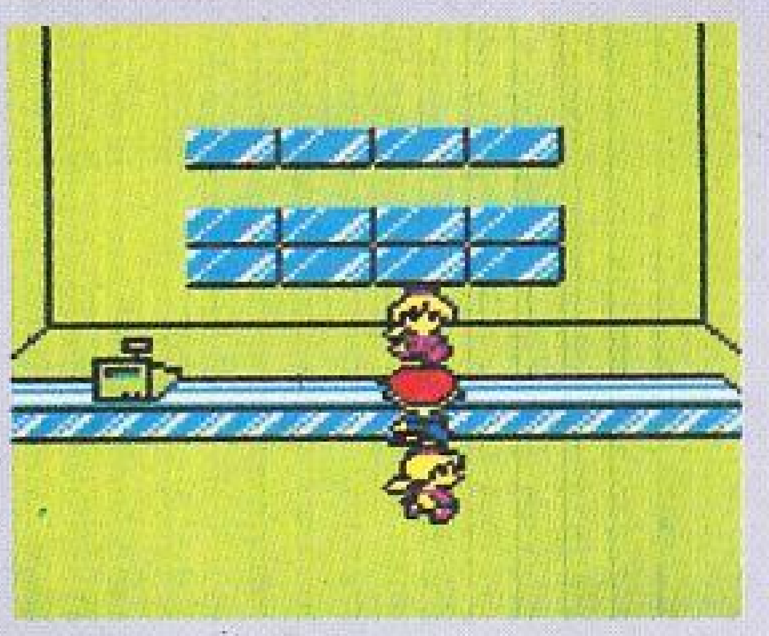
◀マザーズデイの北西にあるカナリア村。自然を愛する小鳥の村だ。

墓場の迷子



▲町の南にある墓場に子供が迷いこんだという。それはあのピッピちゃんのことだろうか？

ハンバーガーショップ



町の大通りの西にあるハンバーガーのお店。食べると元気がでる物ばかりだ。

オレンジジュース	5ドル	▶167ページ
フライドポテト	15ドル	▶167ページ
ハンバーガー	25ドル	▶167ページ

ホテル



安さがとりえの、このホテル。町にいる時はここに泊まろう。HPもPPもフルに回復する。

ピッピ救出命令!!

●町役場へ行こう

町役場へやって来たニンテンは、町長の頼みで墓場へ行くことにする。でもうまく利用されたような気分。



◀町長さんが助っ人を求めてる。行ってあげようかな。



◀その話なら知ってるけど。やっぱりピッピちゃん？



◀よし、ここは一つ、墓場へ行って子供を助けよう！

謎の受付嬢



◀え？ 後でいいことを教えてくれるって!?

●墓場へ急行！だが…





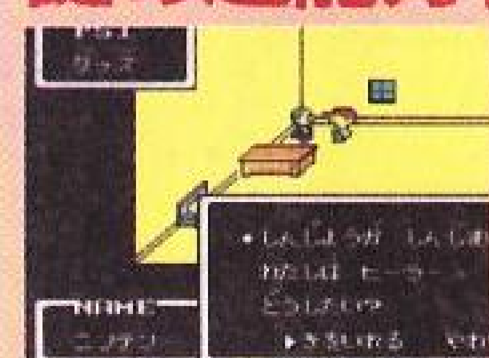
なんと町の中にもゾンビが入りこんでいた。危うしニンテン。

病　院



受付では仮死状態の人を復活させてくれ、奥の診療室ではHPを回復してくれる。

謎の超能力者ヒーラー



私はヒーラー。気を入れたり、体を柔らかくしてあげましょう。しかしお金はいただく。

ほかにもいるぞ



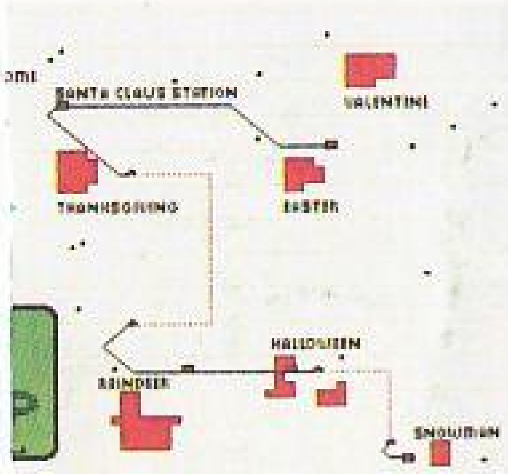
▲私もヒーラー。レインディアにおります。



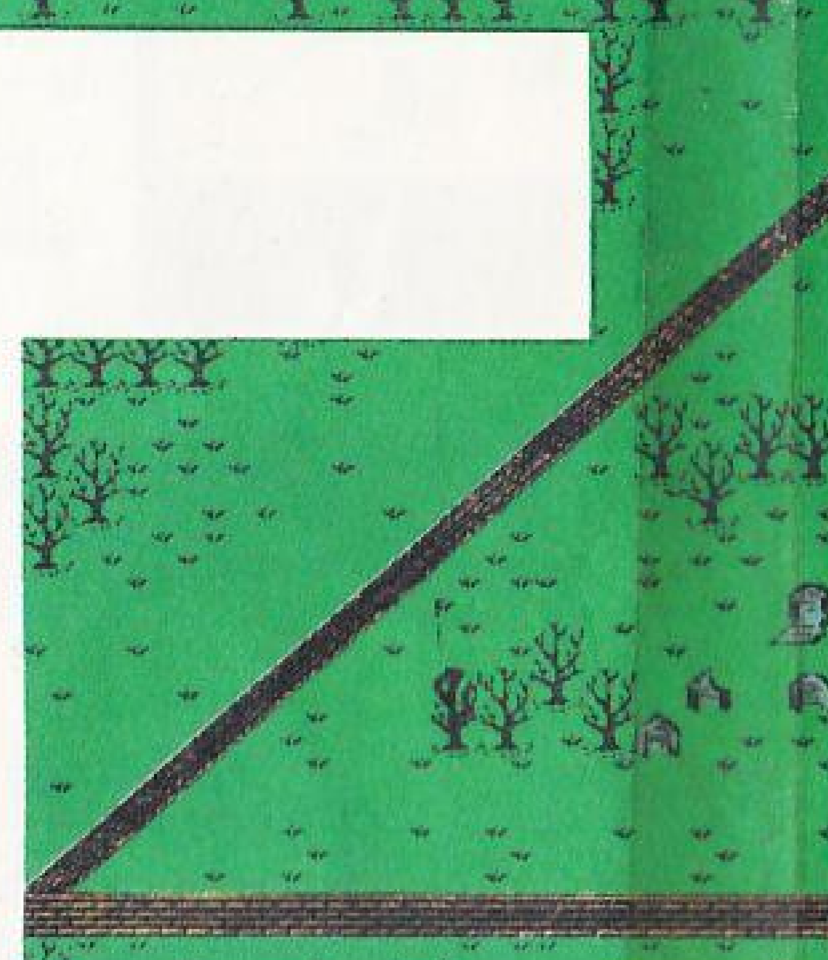
▲私だってヒーラー。スノーマンにいます。

墓場（はかば）

少女を助け出せ!!





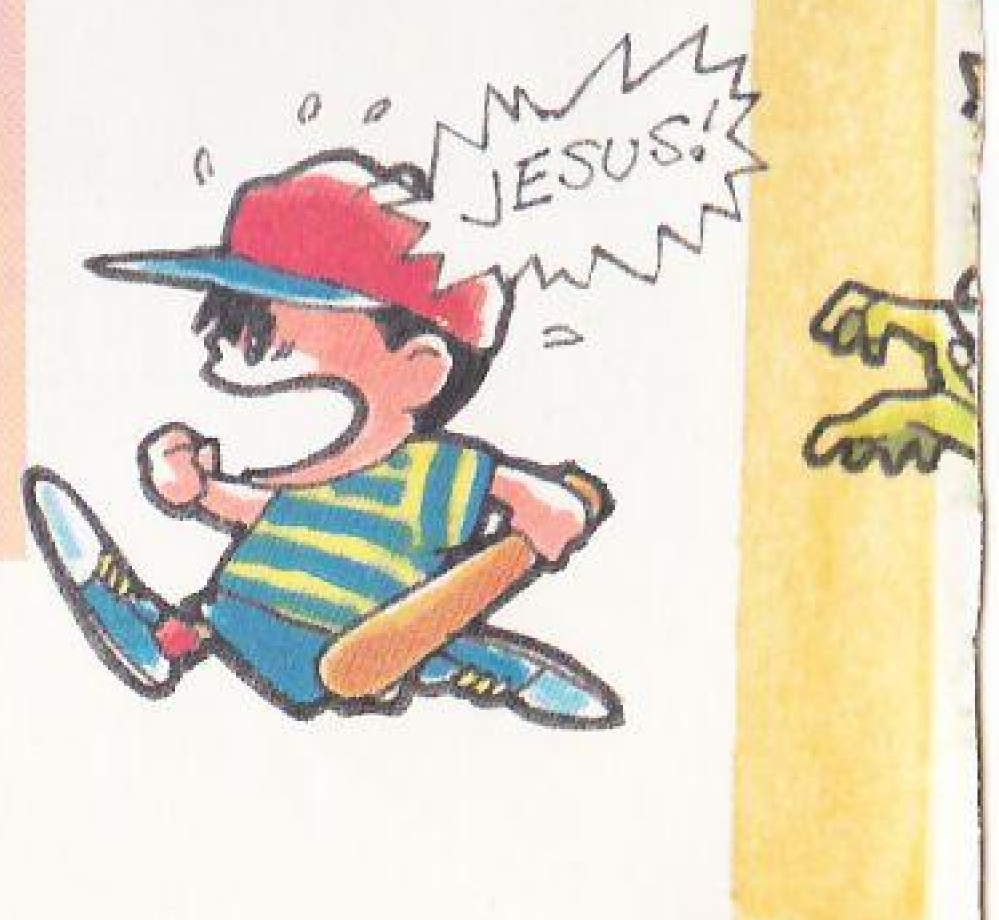


教会には牧師が1人

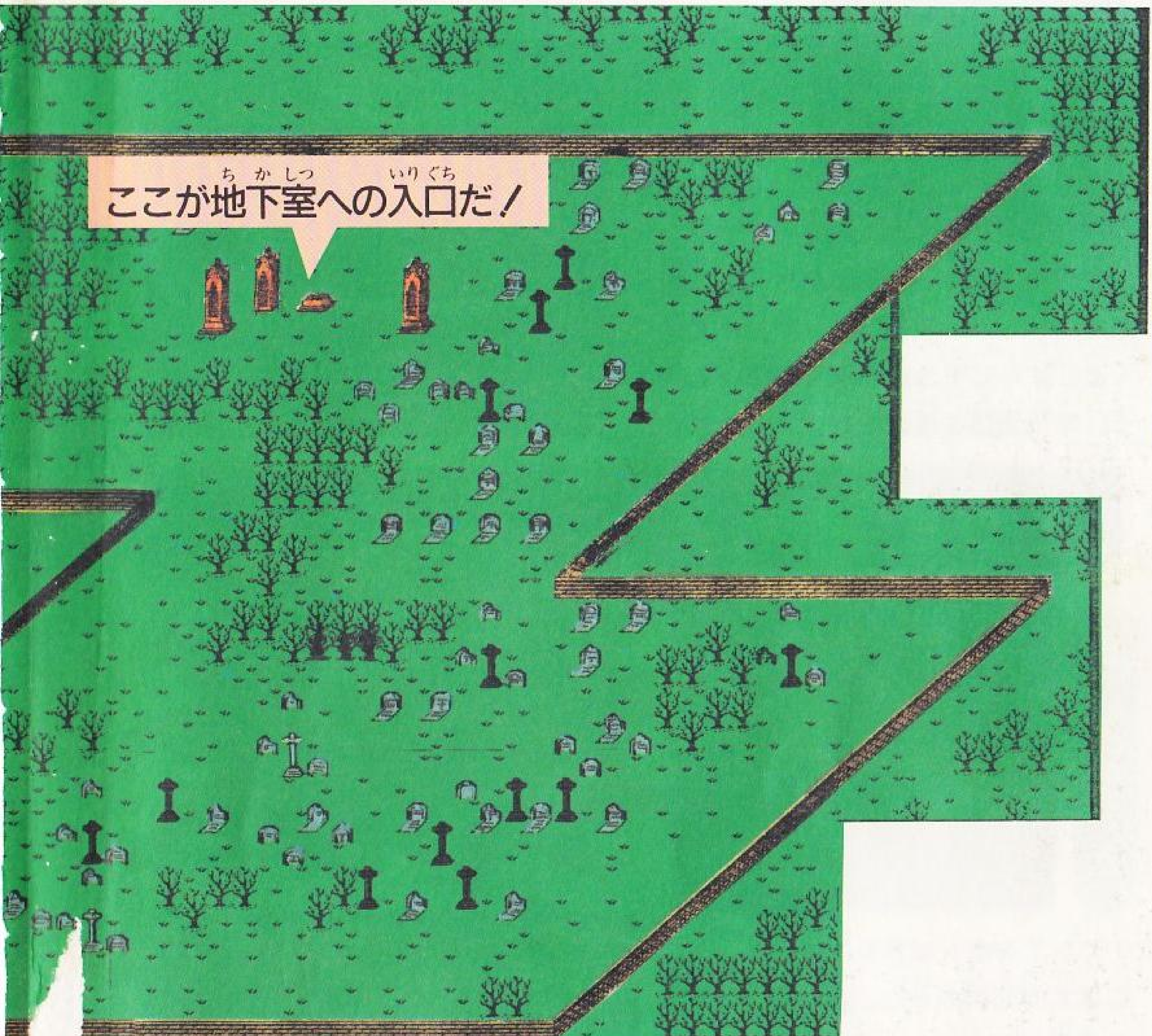


なぜか墓場の中にある教会には牧師さんがいた。
「ゾンビたちに神の心を伝えて、いい人になってほしいと願っている。でも、ゾンビは…こわい！」
だって。心がけだけはゴリッパなんだけどねー。

うーん！
なさけないな〜

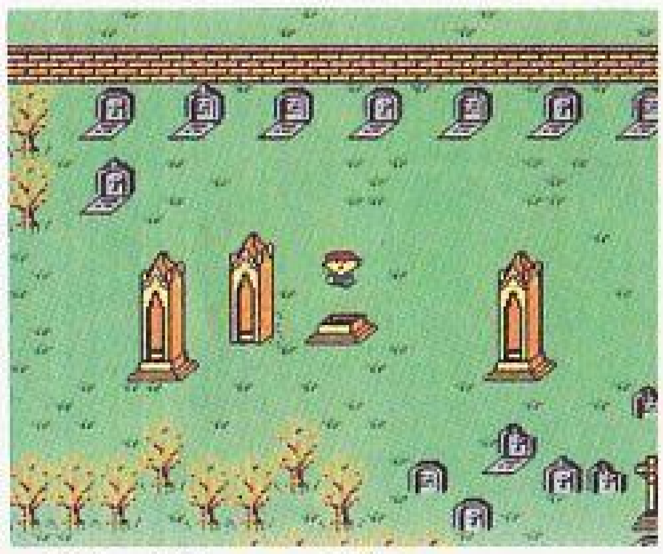


さあ、いよいよ本格的な冒険のはじまりだ。レベルが十分に上がってから挑戦しよう。パンを使って来るといいぞ。まずは地下室の入口を探すんだ。



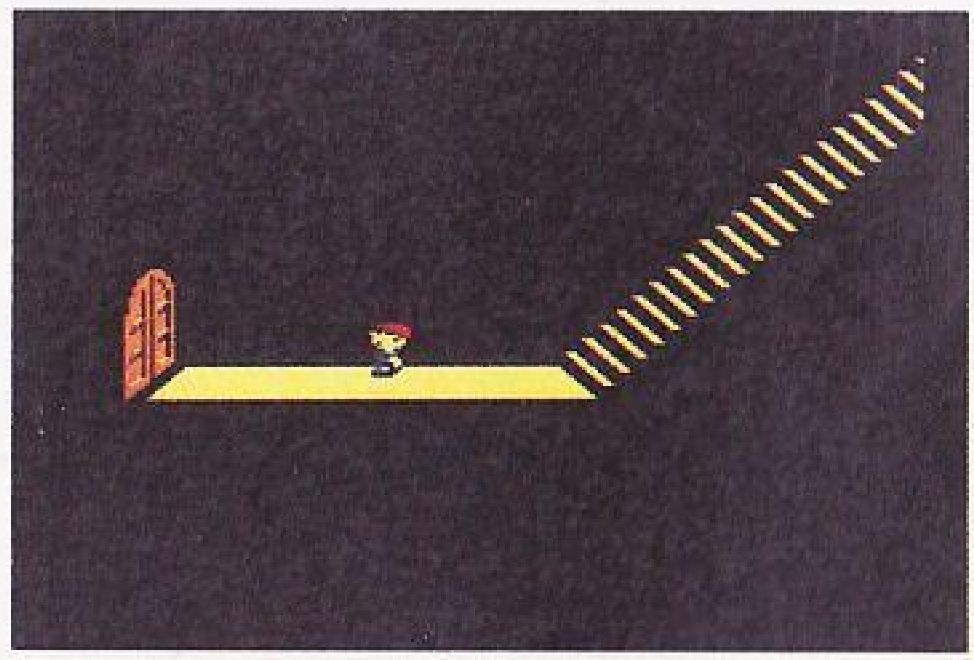


暗黒の地下墓地へ

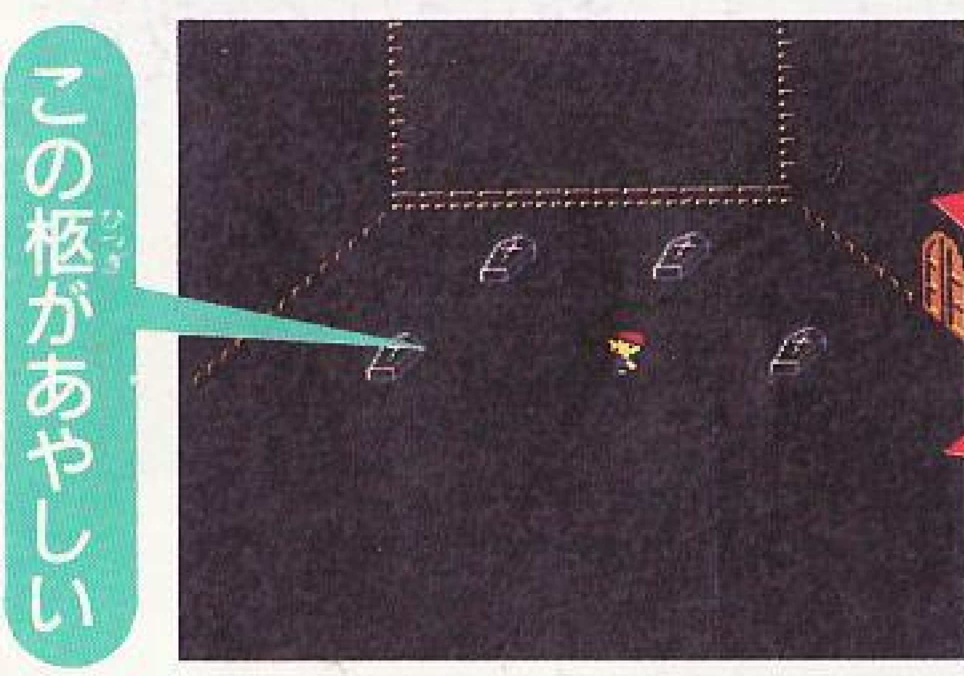


◀ここから地下室へおりるんだ。さあ、ピッピを助け出そう。

穴の中には長いハシゴがあった。勇気をふりしぼってニンテンがおりていくと、さらにそこから階段が続いている。地下通路を進むニンテン。やがてその目の前に大きなトビラが現れた。きっとピッピはこの中へ迷いこんでしまったにちがいない！



ピッピ発見!!





ニンテンがトビラをあけると、そこには大広間があった。そして、いくつもの柩がならべられている。まるで吸血鬼でもいそうな雰囲気だ。ニンテンは次々と柩をあけていった。するとその中の一つに……いたぞ、ピッピだ！さっそく、ニンテンは彼女を連れて町へもどることにした。

フランクリン・バッヂをもらったぞ

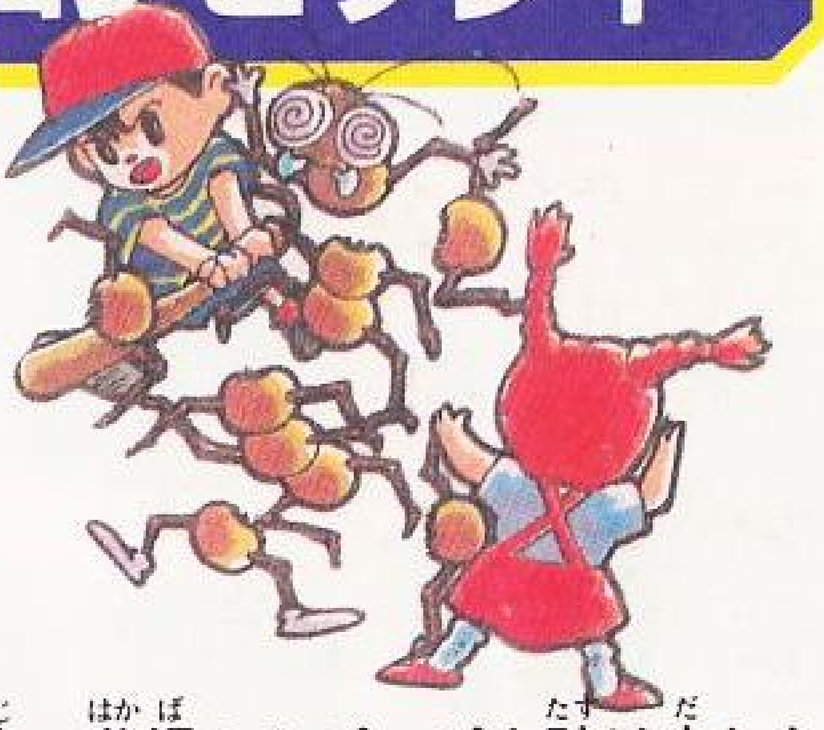


助けたピッピが再会の約束の印としてくれたバッヂ。大切に持っていよう。

フランクリン・バッヂ▶174ページ

これはおトク

ピッピといっしょにコンビプレイ



2人がかりで経験値かせぎ



ピッピの攻撃！ ただの女の子だと思ったら大まちがい。

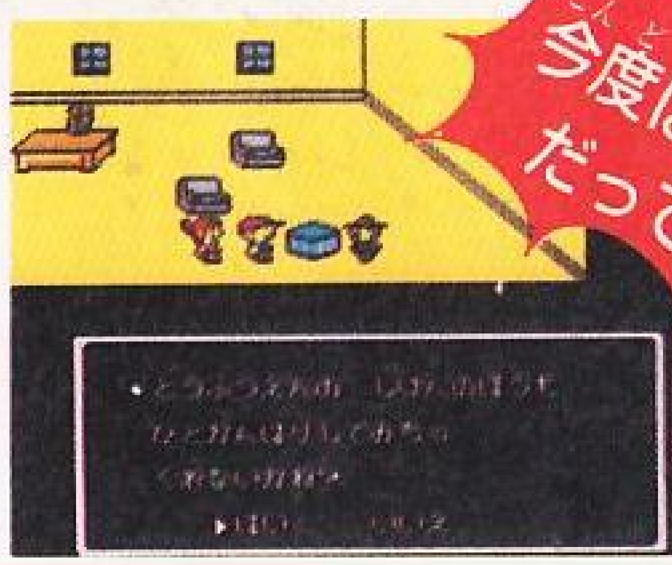
無事、墓場からピッピを助け出した。さあマザーズデイに帰ることにしよう。ところでこのピッピちゃん、実は戦いでもとっても役に立つのだ。動きがす早く、攻撃力もなかなかのもの。2人で経験値をかせぎまくろう。

ケチンボ町長さん

いや〜な性格



今度は動物園だって!?



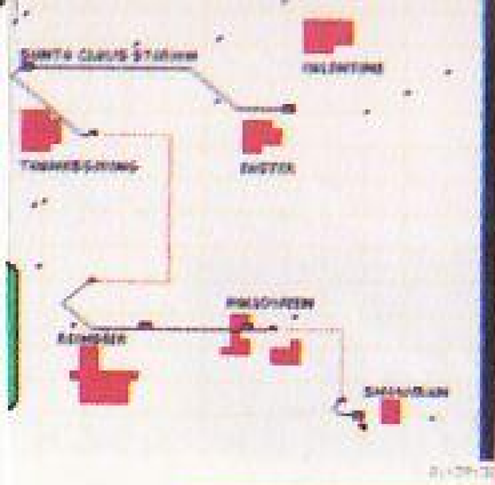
助けたピッピちゃんといっしょに、ニンテンはマザーズデイの町役場にやってきた。すると、町長さんは彼女を助けた手柄を自分のものにしようとするではないか。100ドルの賞金ぐらいでゴマかそうなんて……。しかも動物園の事件も解決してくれだって!?

動物園のカギ▶172ページ

ありがとうピッピちゃん



ピッピちゃんとはここでお別れ。彼女の持っていたグッズも使わせてもらおう。

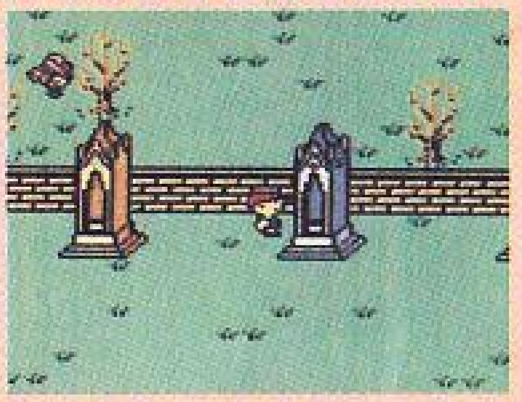


カナリア村

小鳥の楽園



秘密の出入口



▲一つだけ色のちがうホコラの後ろに抜け道が隠されている。

ヒナを持っておじさんに会え



◀おじさんにヒナを見せると、ローラのことを教えてくれる。

◀ 感動の親子の対面のあとは動物園へ直行!!

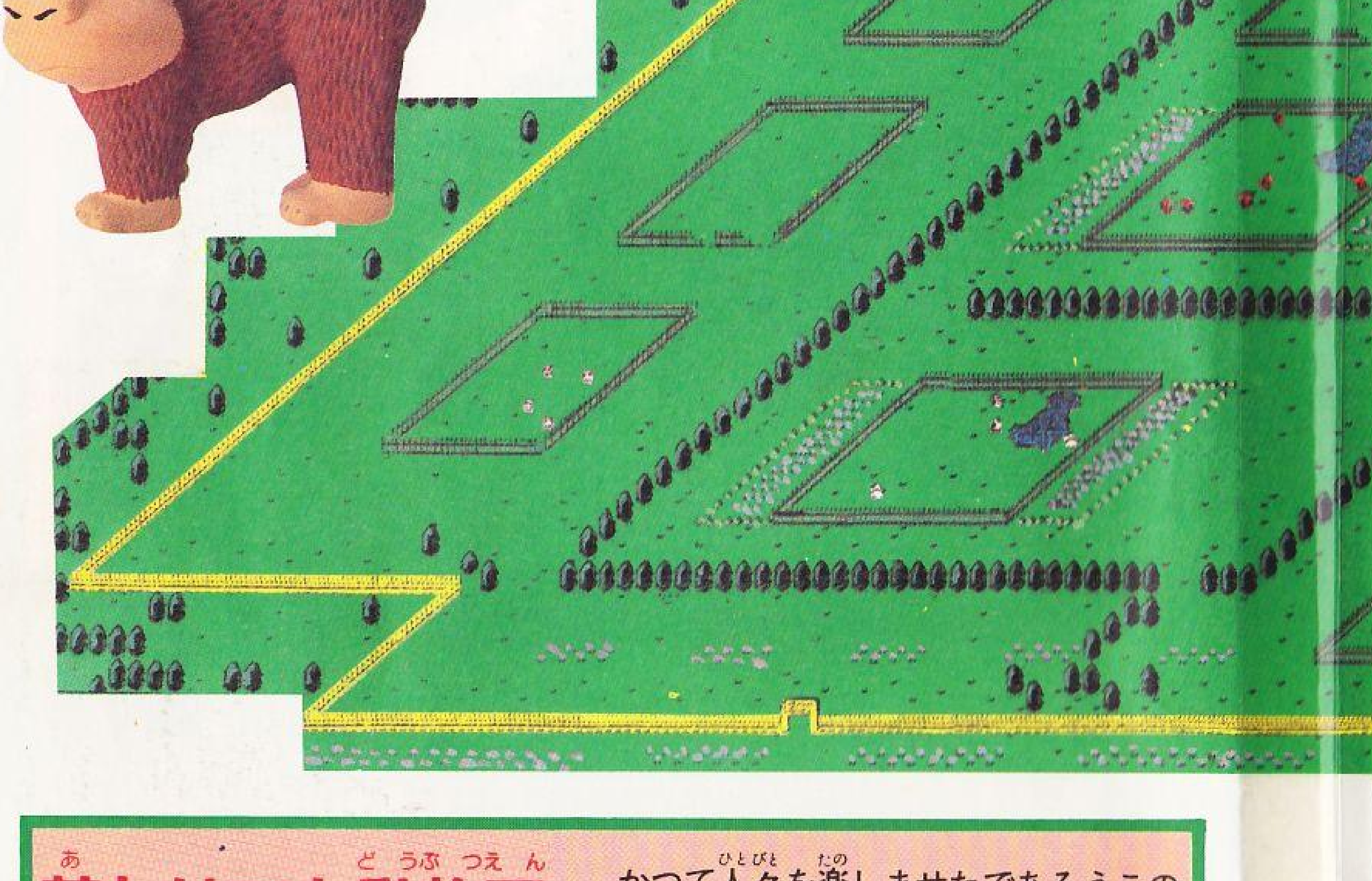


ローラの歌声

▲ヒナをかえすと、すてきなメロディの歌を聞かせてくれる。

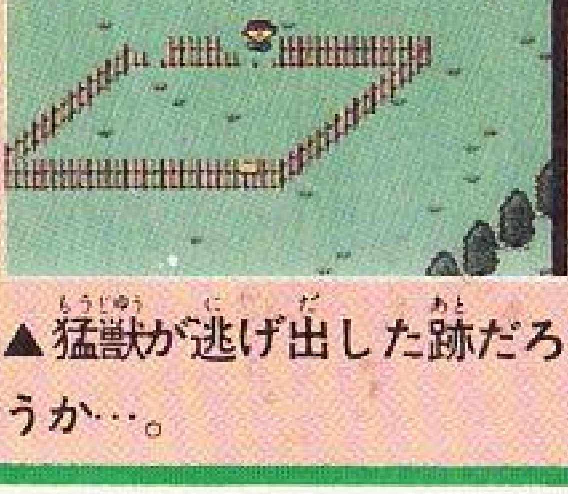
ここが自然を愛するカナリア村だ。カナリアたちの楽園になっている。ちなみに入園料はタダ。マザーズデイの女の子に人気があったおじさんの話では、ここのカナリアたちは歌を忘れてしまったという。どうりで話しかけても、どのカナリアからも返事がないわけだ。

シュークリーム 動物園（どうぶつえん）

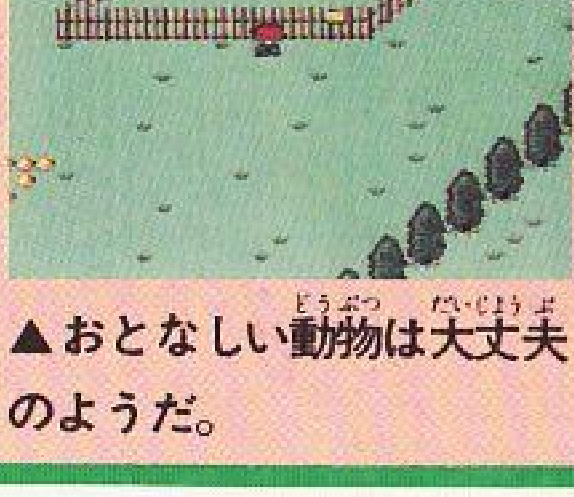


荒（あ）れはてた動物園（どうぶつえん）

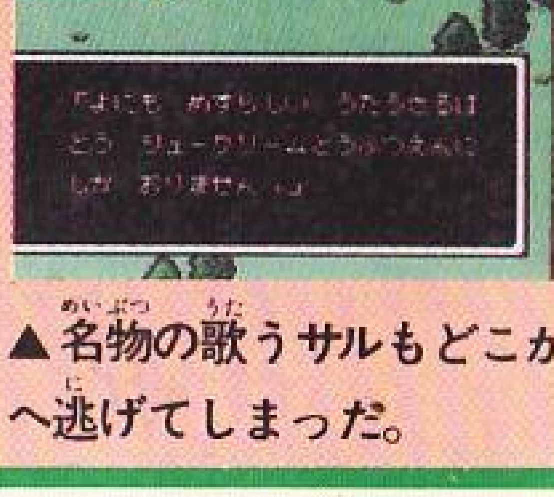
かつて人々（ひとびと）を楽（たの）しませたであろうこの動物園（どうぶつえん）も、無残（むざん）な場所（ばしょ）となってしまった。



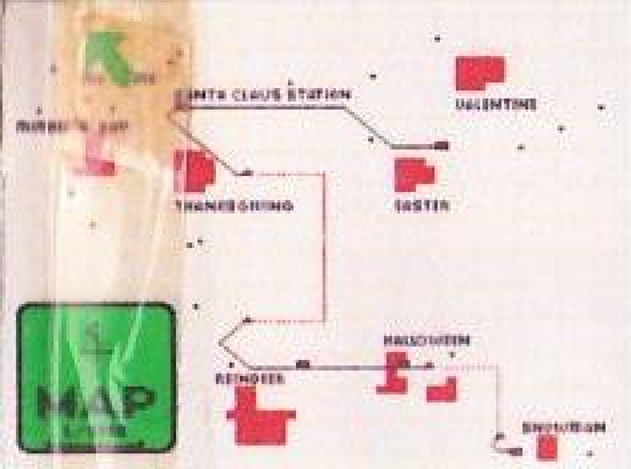
▲猛獣（もうじゅう）が逃（に）げ出（だ）した跡（あと）だろうか…。



▲おとなしい動物（どうぶつ）は大丈夫（だいじょうぶ）のようだ。



▲名物（めいぶつ）の歌（うた）うサルもどこかへ逃（に）げてしまった。



猛獣大戦争



困ったいたずらサル



◀何だと、生意気なサルめ!!

◀しまった、カギを盗られた。

◀な〜んだ、カギはこわれてたのか。

ゾウ・トラ・ワニ…強敵続々



◀ここで襲ってくるのは逃げ出した猛獣たちだ。今までの敵とは段ちがいに強いぞ。



いざ！突入

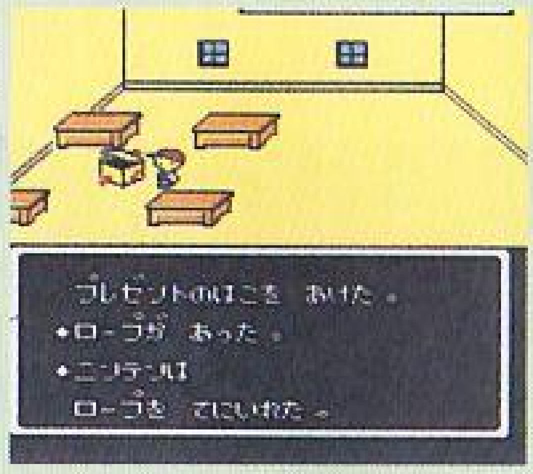
謎は管理事務所にある…

1F



毒消し▶168ページ

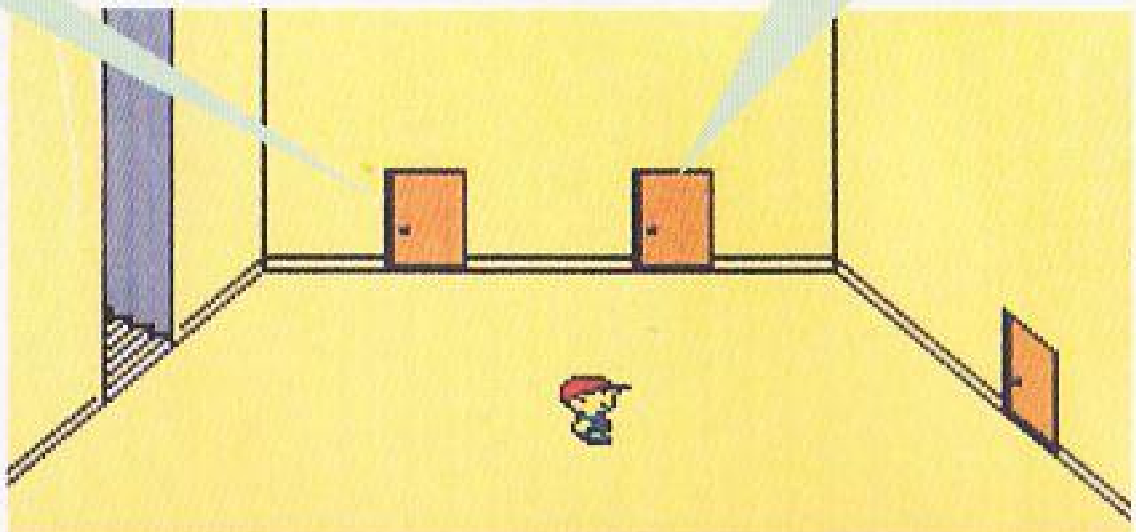




ロープ▶166ページ

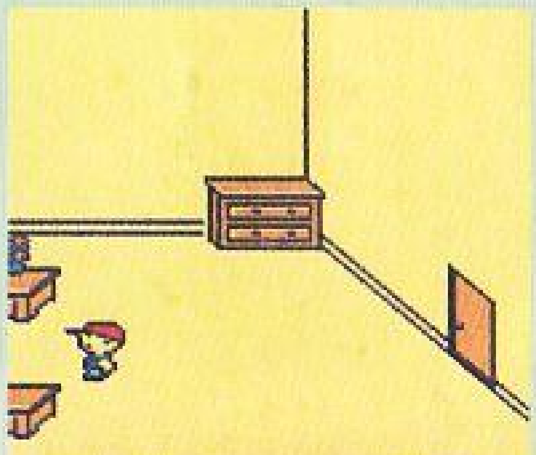
中はネズミだらけ





ニンテンは管理事務所に着いた。この中が怪しい。

2F

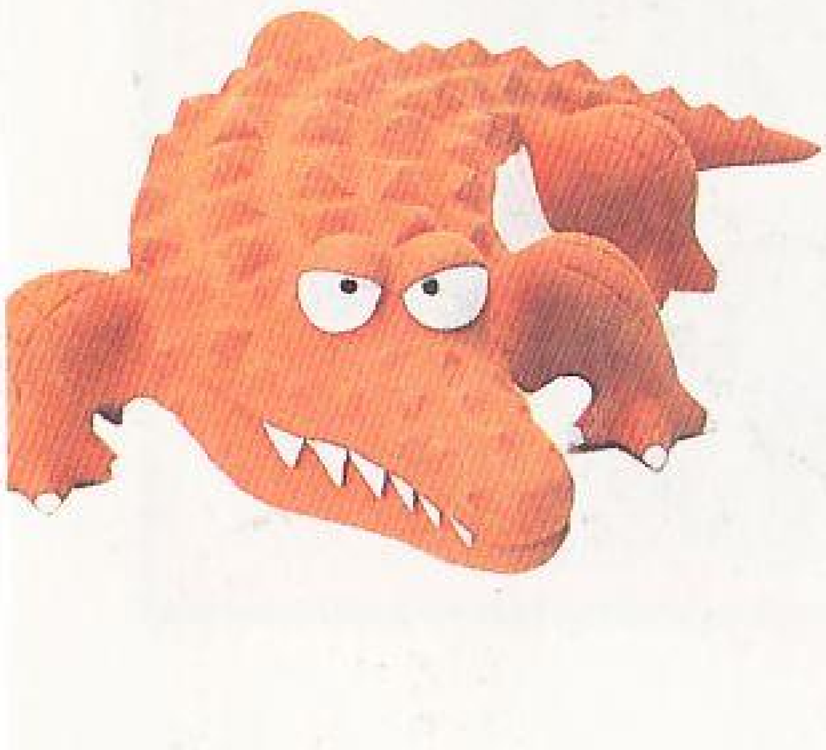


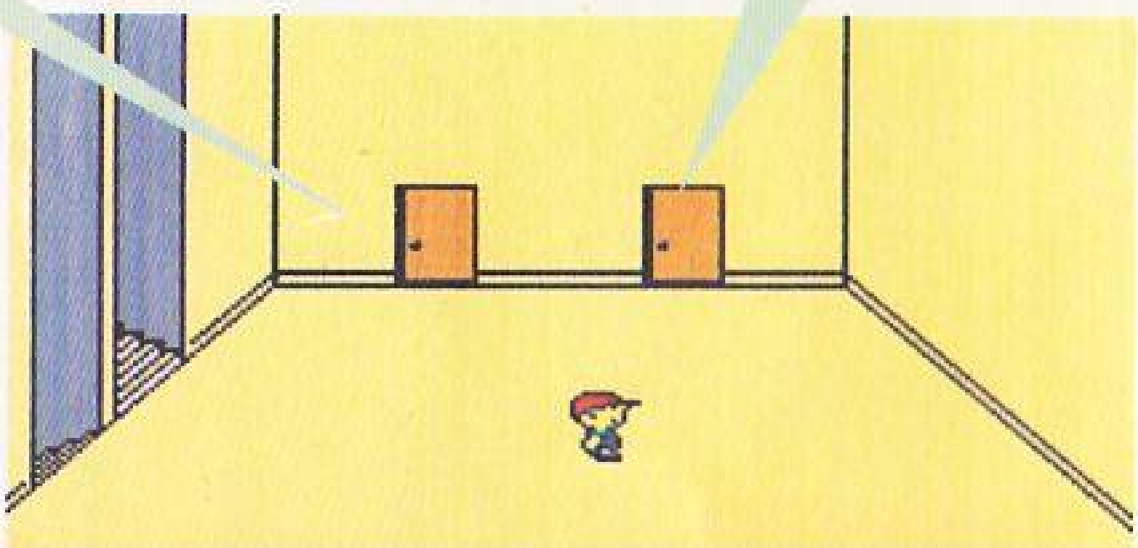
何もないな





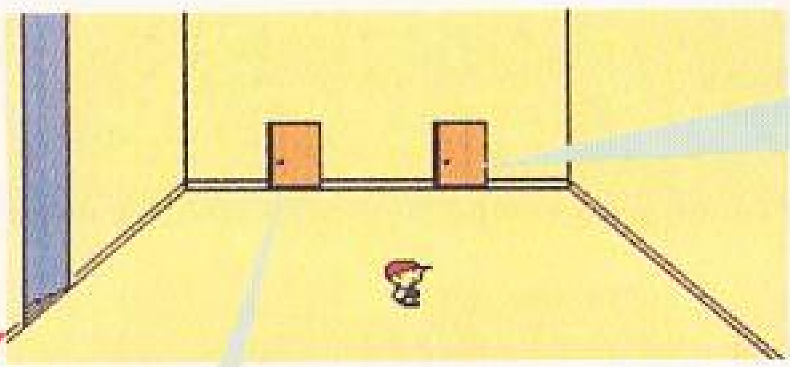
パン▶167ページ





アイテムを集めながら上の階へ。いったい何が待つ！？

3F





傷薬(きずぐすり)▶167ページ

謎(なぞ)の物体(ぶったい)発見(はっけん)!!





スターマンの息子(むすこ)出現(しゅつげん)!!

いったいコイツは何者(なにもの)!?

3階(かい)に上(あ)がると怪(あや)しげな音(おと)が聞(き)こえてきた。きっとこの音(おと)が動物(どうぶつ)たちを狂(くる)わせているにちがいない。

あれは何(なん)だ。そこには不思議(ふしぎ)なカプセルが浮(う)いていた。怪音(かいおん)はそこから出(で)ているようだ。ニンテンがカプセルに近(ちか)づくと中(なか)からスターマンの息子(むすこ)が出(で)てきた。一体何者(いったいなにもの)だ!? ニンテンは必(ひっ)死(し)に戦(たたか)った。やっとスターマンの息子(むすこ)を倒(たお)すと、カプセルは空(そら)のかなたに消(き)えていった。ニンテンが気(き)づいた時(とき)、もう怪音(かいおん)は聞(き)こえなくなっていた。とりあえず動物(どうぶつ)たちは元(もと)にもどったのだ。

歌(うた)うサルが帰(かえ)ってきた



◀サルが帰(かえ)ってきた!! ニンテンはサルの歌(うた)うメロディをしっかりおぼえた。



汚いぞ！町長さん



「ニンテンくん、服に虎のふんがついているよ」



「あ、うそうそ、ワハハハハハ…」



動物園を元にもどしたニンテンは、マザーズデイの町長さんのところへもどってきた。しかし町長さんは、もう何もあげる物がないと言う。おのれ〜、あんなに苦労したのに…。くだらないジョークでごまかすんじゃないっ!!

おねえさんの情報

不思議な少女？



「不思議な少女のうわさは聞いてるかな？ きっと君の旅を助けてくれると思うの」…いったい、その少女はどこにいるんだろう？

戒厳令解かれる



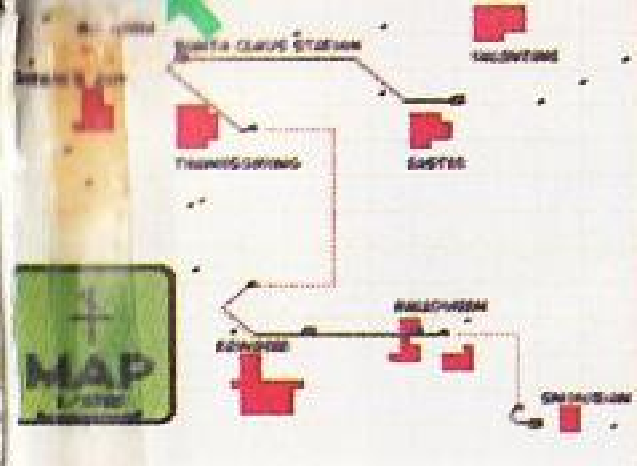
ニンテンの活躍によりマザーズデイの戒厳令は解かれた。しかし、東の町サンクスギビングへ続く橋の封鎖はまだ解けない。そこでニンテンは、動物園の近くにある橋を渡ることにした。



◀やった、ついに橋を渡らせてもらえるぞ



◀へえ、そんな岩山があるんなら、ちょっと行ってみようかな。

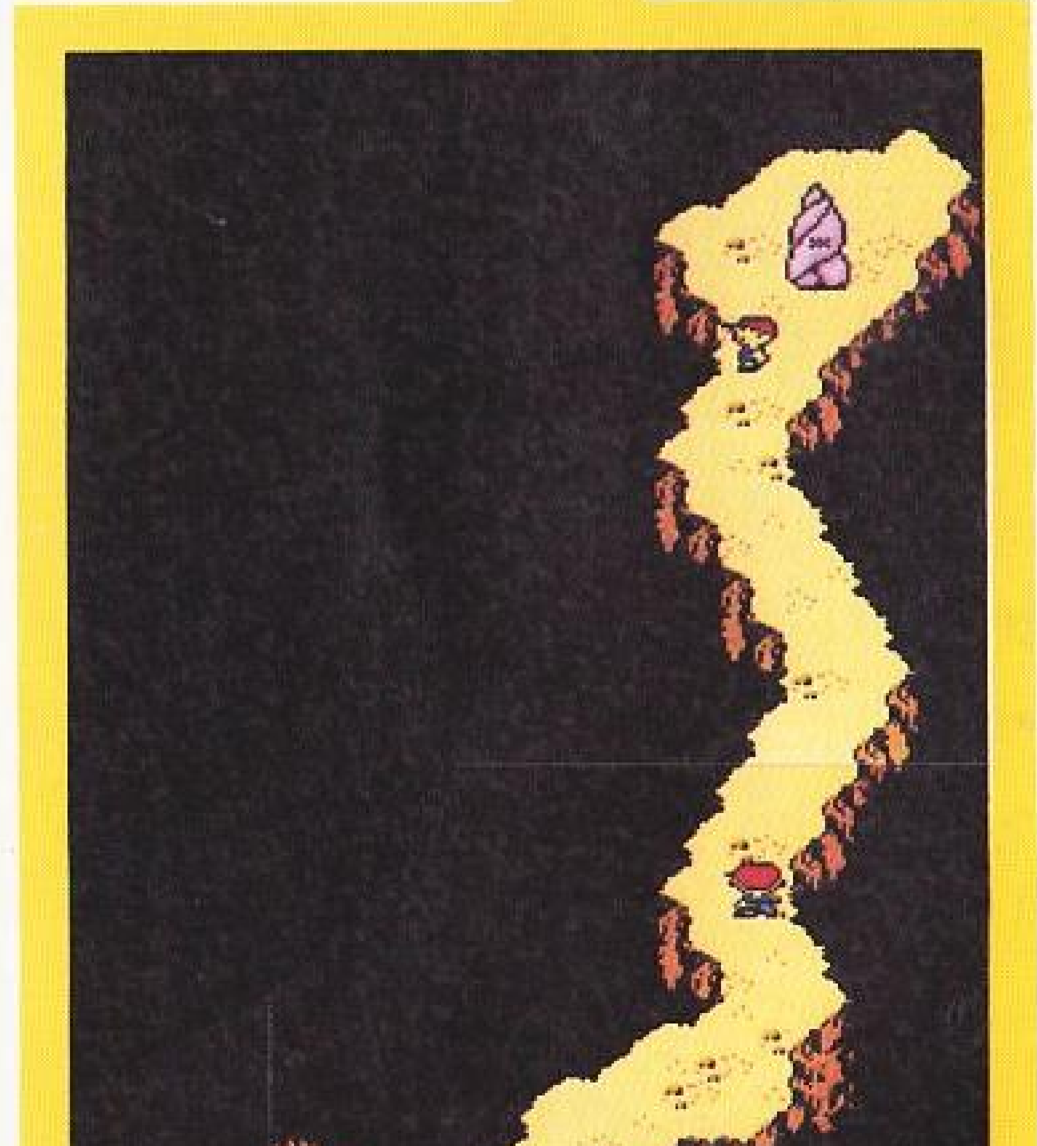


北東の岩山

洞窟の不思議な岩

ニンテンは橋を守るおまわりさんに教えられたとおり、岩山地帯へやってきた。そして洞窟の入口を見つけ、中に入っていった。





洞窟の中には、教えられたように、変わった形の岩があった。おや、ニンテンの心に何かが問いかけてきている。ニンテンはテレパシーを使ってみた。すると「神のしっぽはどこにある」という声が聞こえてくるではないか。これはどこかで聞いたことが…そうだ、ひいおじいさんの日記に書いてあった言葉だ。ニンテンはそれに続く言葉を読みあげた。「天かける船の忘れ物」すると、ニンテンは自分の体が突然どこかへ飛ばされるのを感じた。



突然のワープどうなるニンテン!?

マジカント

突然のワープで飛ばされたニンテンは、不思議な世界に到着した。あたり一面、ショッキング・ピンクでいろどられ、まるで巻き貝のような岩や家が並んでいる。どうやら、今までニンテンが暮らしていた世界とはまったくちがった世界のようだ。なぜ、こんなところへ来てしまったのだろう？



クイーンマリーの泉とは?



音を聞くだけで落ちつくという不思議な泉が、お城の西にあるんだって。

荷物あずかり人



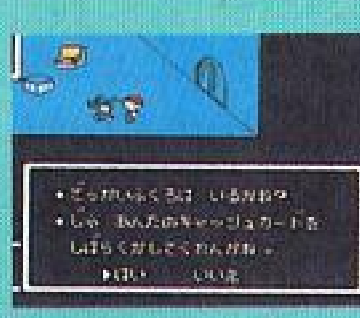
家まで荷物を送ったり、とりよせたりできる。

お助けじいさん



▲心のさけびでやってくる？

でかぶくろをもらったよ



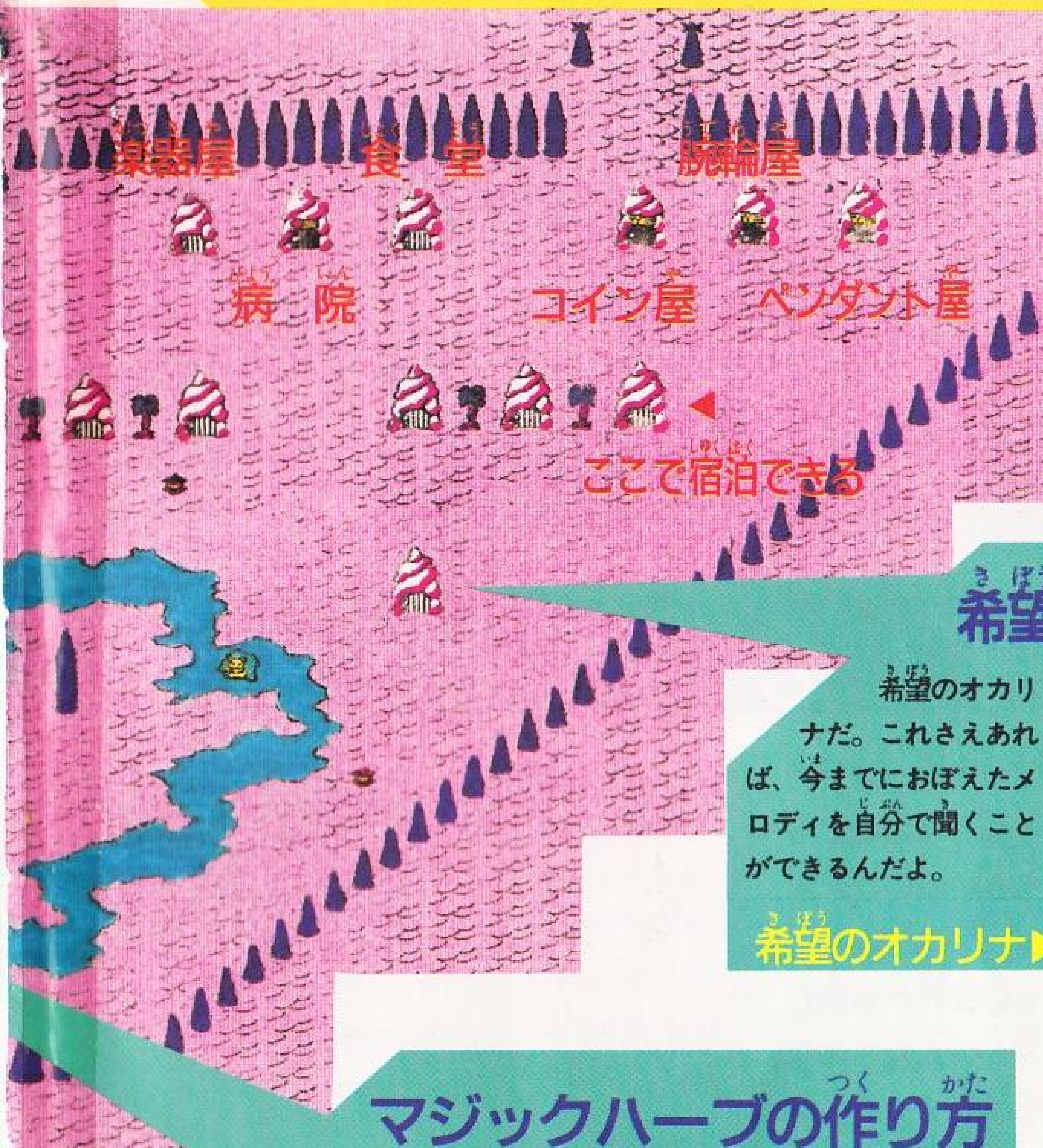
▲カードを貸してあげよう。

ものまね名人の家



▲ここでセーブもしてもらえる。

不思議異空間



希望のオカリナ

希望のオカリナだ。これさえあれば、今までにおぼえたメロディを自分で聞くことができるんだよ。



希望のオカリナ▶174ページ

マジックハーブの作り方

とってもいいことを教えてもらったぞ。この国の草原に生えている赤い草をひっこ抜いて、泉の水につけると、マジックハーブができるんだって。そうか、マジックハーブはこうやって作ってたのか。



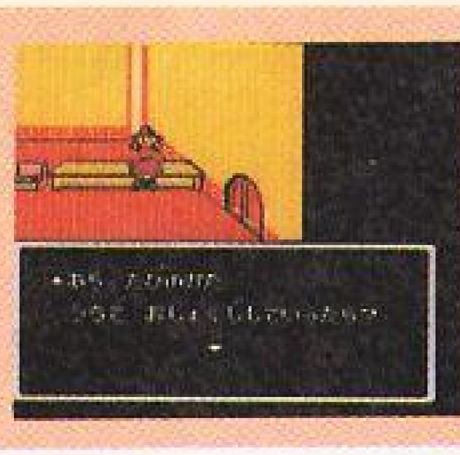
赤い草 ▶174ページ
マジックハーブ▶167ページ



なんと ほとんどのものが無料!!

不思議な国マジカント。どうやらこの世界には、お金というものがないらしい。だから、何をするのもタダでいいのだ。こういう世界こそ楽園って言うんだろうね。

食事



うちでママが作ってくれるのとおんなじごちそうをタダで食べられる

宿泊



曲がったスプーンをもどすと、泊めてくれるのだ。

治療

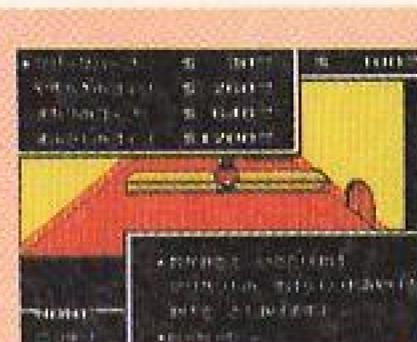


どんな病気でも一発で直してくれるぞ。こちらもやっぱりタダだ。

商売人もいるのだ

誰もお金の話をしない楽園、マジカント。ところが、ちゃんとお金をとる商売をしている人たちもいるのだ。大きな声では言えないが、彼らはみな、ニンテンと同じあっちの世界から来た人たちだ。少し意地汚ない人たちのようで、かなりの額を要求してくる。でも、貴重品ばっかりだぞ。

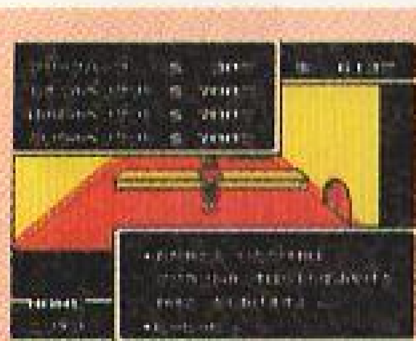
コイン屋



コインは装備すると、防御力があがるのだ。

マジックハーブ	30ドル	▶167ページ
やすらぎのコイン	260ドル	▶169ページ
守りのコイン	648ドル	▶169ページ
魔封じのコイン	1200ドル	▶169ページ

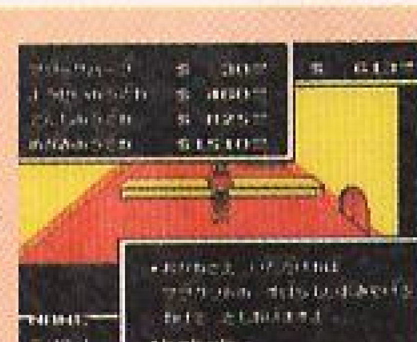
ペンダント屋



ペンダントは敵の超能力をやわらげるのだ。

マジックハーブ	30ドル	▶167ページ
しずくのペンダント	700ドル	▶170ページ
炎のペンダント	700ドル	▶170ページ
大地のペンダント	700ドル	▶170ページ

腕輪屋



腕輪も装備した人の防御力を上げてくれる。

マジックハーブ	30ドル	▶167ページ
妖精の腕輪	460ドル	▶169ページ
天使の腕輪	825ドル	▶169ページ
女神の腕輪	1510ドル	▶170ページ

摩訶不思議な人たち

不思議な異次元の国、マジカント。住んでいるのもおかしな人（動物もいる）ばっかりだ。彼らの話をいろいろ聞いてみよう。君の頭も異次元に突入するぞ。

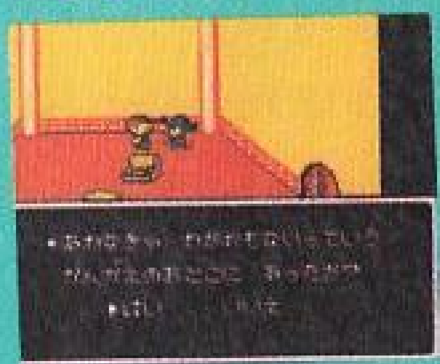
キテレツ泳ぐネコ



弱い子に勇気と力を与えるキャンディのことを聞いてくる。

不思議なキャンディ　▶171ページ

哲学するってムズカシイ



聞いてくるこの男も、彼と同じような考え方をしているんだそうだ。



この男が会わなきゃ別れもないって考えの持ち主だ。うーん、なるほど。



この男は人にあだ名をつける名人だ。おしゃれなあだ名を考えてくれるぞ。

クイーンマリーとは？



クイーンマリーはマジカントの女王。ニンテンに似てるんだって。

孤独なギター弾き



森の奥に人が…？　おもしろそうだし、会いに行こうかな。

不吉…マジカントが消える？



そんな、こんなすてきな国が消えるなんて。そんなことあるわけないさ。

そして…元の世界に戻るには



この国の人々はマジカントの外の世界を知らないみたいなんだ。

マジカント国漫遊



不思議な異世界、マジカント。これがその全景だ。住んでいるのも楽しい人たちばかり。旅の先を急ぐのもいいけど、ちょっとお休みして人の話に耳をかたむけてみよう。

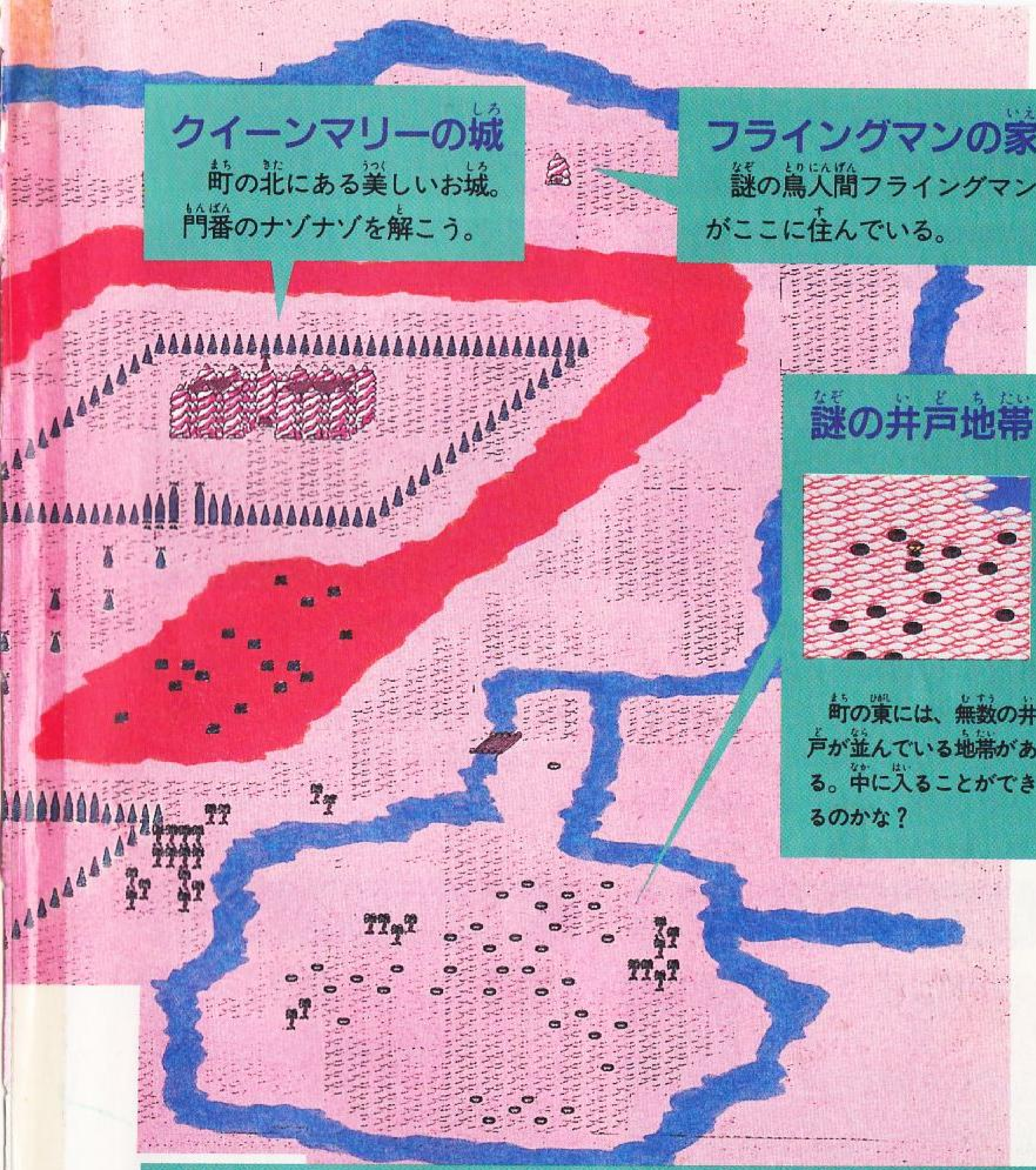
赤い草の秘密

マジカントの草原にたまに生えている赤い草。何か秘密がありそうだ。持っていってみよう。









クイーンマリーの城

町の北にある美しいお城。門番のナゾナゾを解こう。

フライングマンの家

謎の鳥人間フライングマンがここに住んでいる。

謎の井戸地帯

町の東には、無数の井戸が並んでいる地帯がある。中に入ることができるのかな？

不思議な敵がいっぱい

町の中は安全だけど、一歩外へ出ると次々とモンスターが襲ってくる。異次元の国だけあって、変わったモンスターばかりだ。



▲目玉の化物。仲間も多い。



▲倒したあとに燃えあがるんだ。



▲カラに入ってるから固いぞ。

マジカントの森

またまた奇妙なヤツら登場

珍獣?歌わないサル!



ここマジカントにもサルがいた。しかしこいつは歌をうたわないのだ!!

あれ、でもサルって、それが普通なんだな。でもマジカントで普通っては、やっぱりおかしいぞ。普通がおかしい、それがマジカントなんだな。

ギターを持った詩人だぜ



西の森に、うわさの詩人がいたぞ。自分のギターがうるさくて、哲学できないなんてマヌケな奴だなー。ところでないしょの話だが、強くなってから再びここに来ると、いいことがあるぞ。

友情の指輪



町の西で不思議な女の子に出会ったぞ。友達になってあげたら、友情の指輪というものをくれたんだ。何の役に立つのかな? 彼女のことは忘れないようにしよう。

友情の指輪▶175ページ

今度は地面を泳ぐネコ



うわっ、さっき水の中を泳ぐネコがいたけど、こいつは地面で泳いでるぞ。さっきのネコはキャンディだけど、こいつはリボンをくれるんだ。ただし、女の子にしかくれないんだって。

不思議なリボン ▶170ページ

元気の源　クイーンマリーの泉

ここがクイーンマリーの泉。ここの水につかると、どんな傷でもたちまち回復してしまう、便利な泉だ。そして、草原に生えている赤い草。これをここの水に浸すと、何とマジックハーブになってしまうのだ。



◀マジカントに住んでいる人々も、この不思議な泉に通っているようだ。



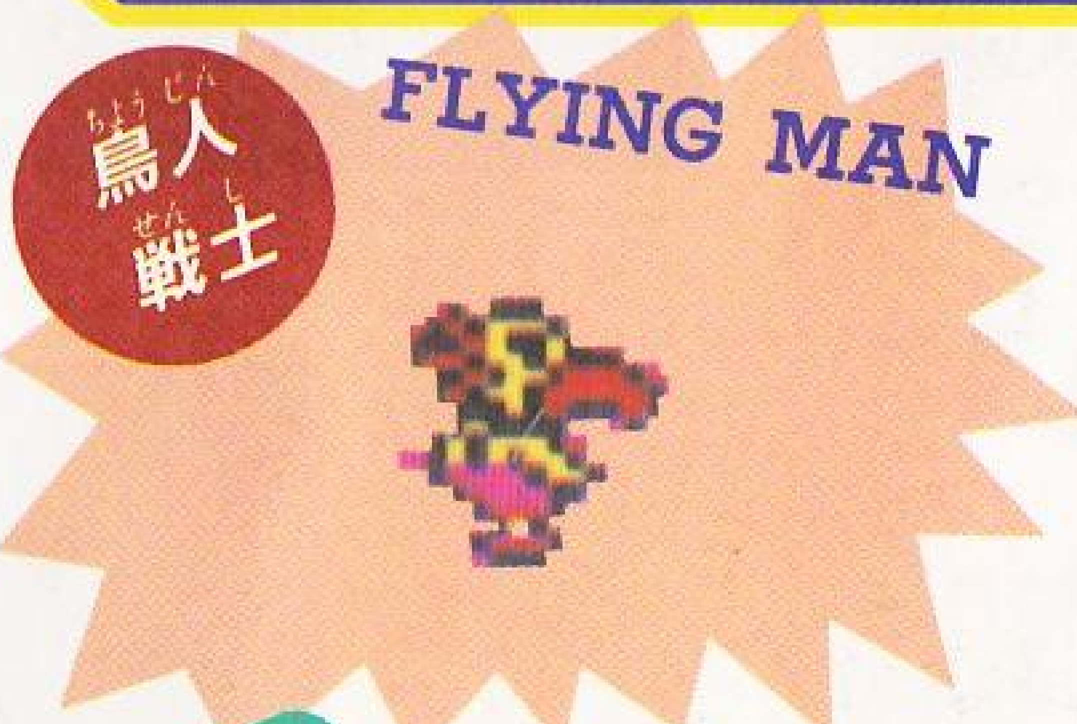
◀これでどんな手ごわいモンスターと戦ってもダイジョーブだぜ!!

お助けじいさん出現!!



ここでテレパシーを使うと、お助けじいさんが現れる。毒や石化を治してくれるんだ。

強い味方だフライングマン



クイーンマリーのお城の北にある家には、フライングマンという5人兄弟が住んでいる。ニンテンの力になるために生まれてきたという彼ら。兄弟のうち、1人が仲間になってくれるぞ。



◀フライングマンは敵の攻撃を一身に浴びてくれる。なんていいヤツなんだろう。



◀ニンテンほど強くはないんだけど、やっぱり仲間がいると心強い。

▶ついに力つき倒れてしまったフライングマン。しかし、彼の志は弟たちが継いでいく。



クイーンマリーの城(しろ)

ブーメランが一番お得だな。

ブーメラン	▶164ページ
サイパワーストーン	▶169ページ
ファイトカプセル	▶171ページ
ロープ	▶166ページ
ものさし	▶175ページ
いちごとうふ	▶168ページ

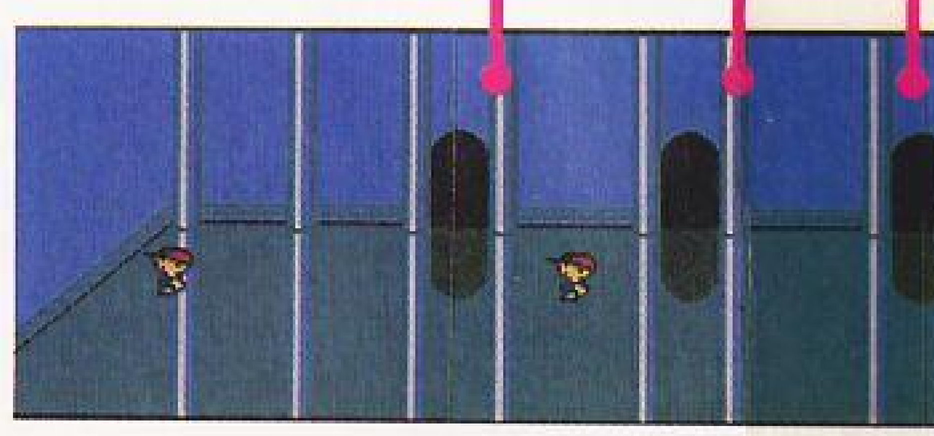
これらは今後買える

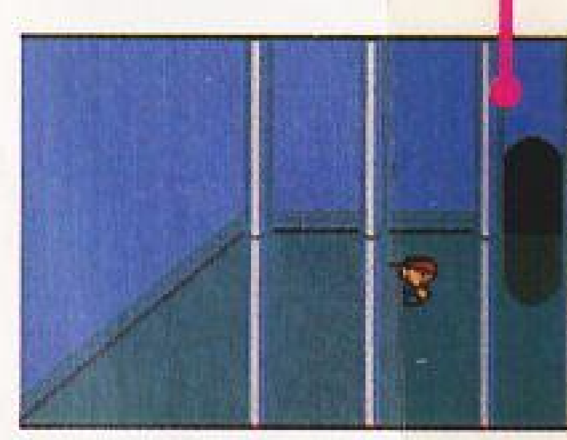




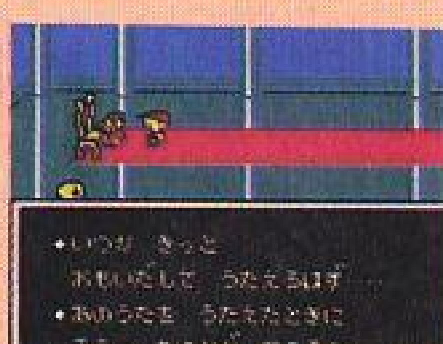
不思議(ふしぎ)なメガホン	▶175ページ
マジックハープ	▶167ページ
毒消(どくけ)し	▶168ページ







クイーンマリーと会見(かいけん)



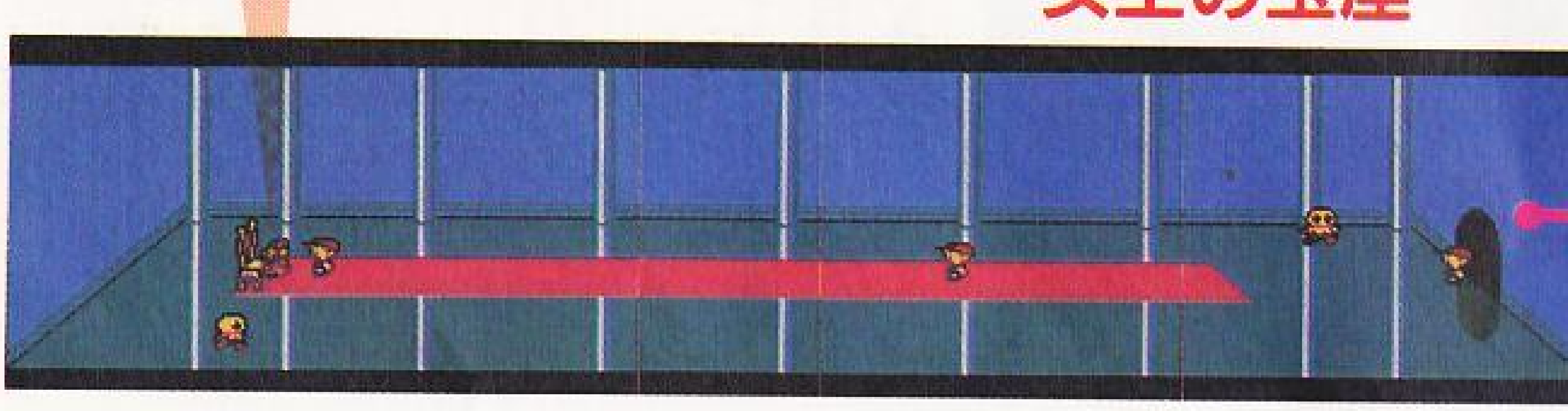
◀とうとう女王(クイーン)に会(あ)えた。でも、うわさの美(うつく)しい歌声(うたごえ)は聞(き)けないみたい。

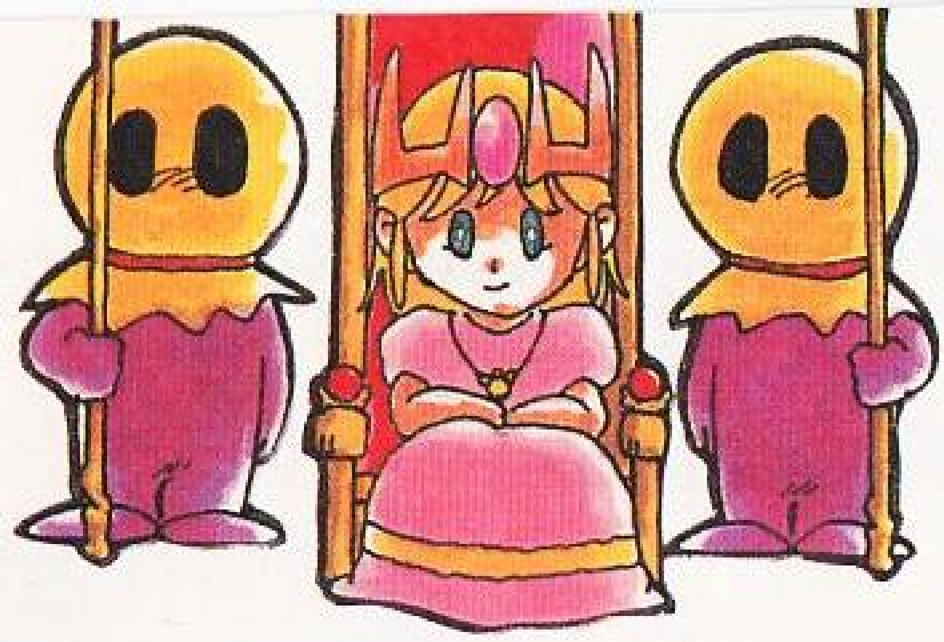


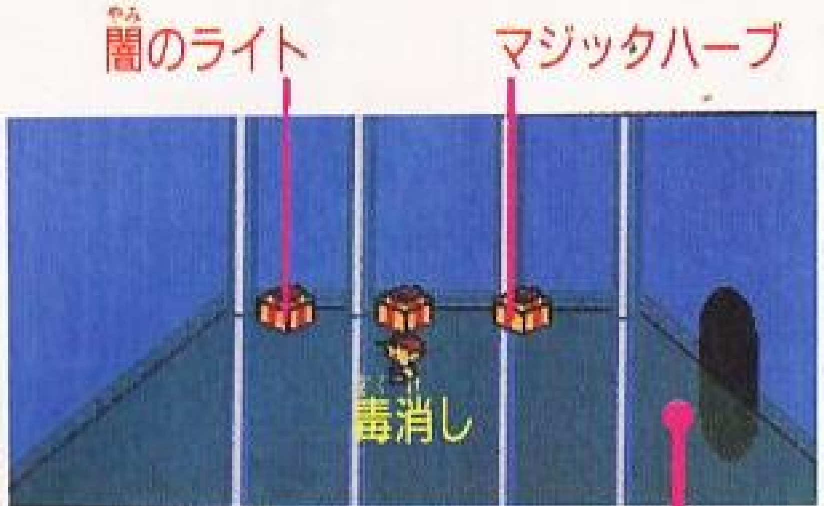
◀めのうの釣(つ)り針(ばり)、それさえ手(て)に入(はい)ればここに何度(なんど)でも来(こ)られるのか。

女王(クイーン)は、時々悪夢(ときどきあくむ)にうなされて、忘(わす)れてしまったメロディを少(すこ)しだけ思(おも)い出(だ)す、ということだ。

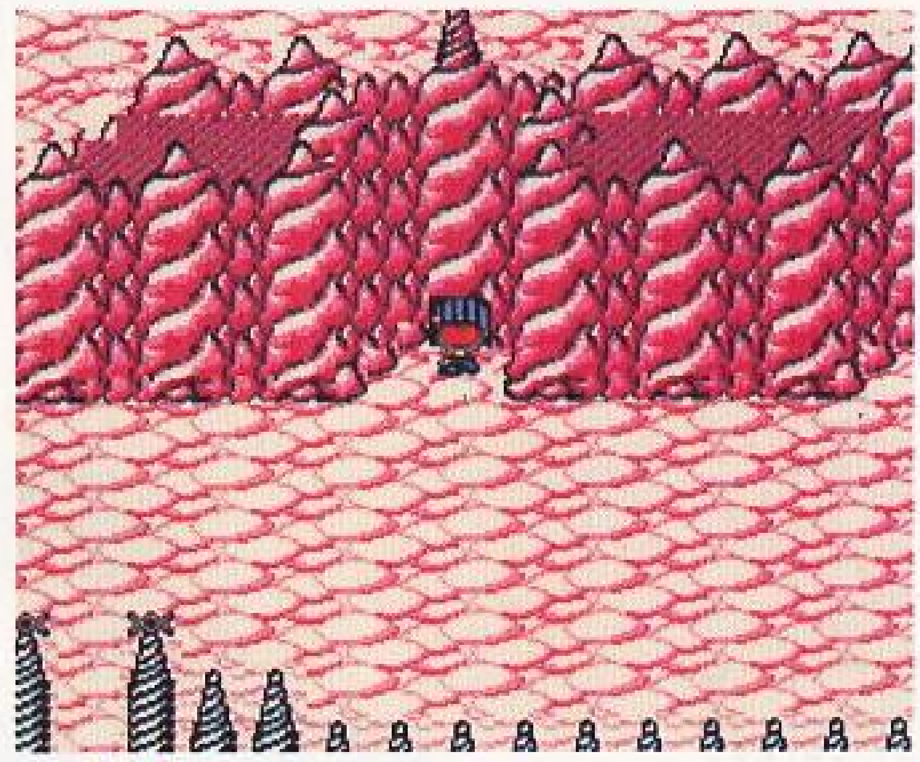
女王(クイーン)の玉座(ぎょくざ)







闇のライト	▶165ページ
マジックハーブ	▶167ページ
毒消し	▶168ページ



●門番のナゾナゾ●

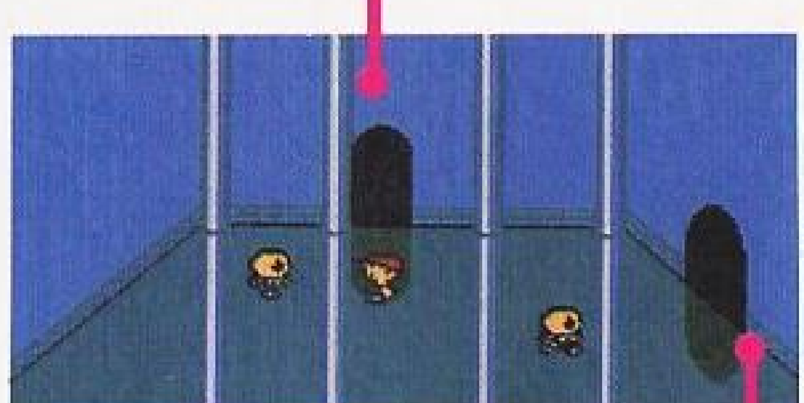


門番はナゾナゾが解けたら通してくれる。よし、ここはテレパシーだ!!



◀残念、カラッポの部屋だった。

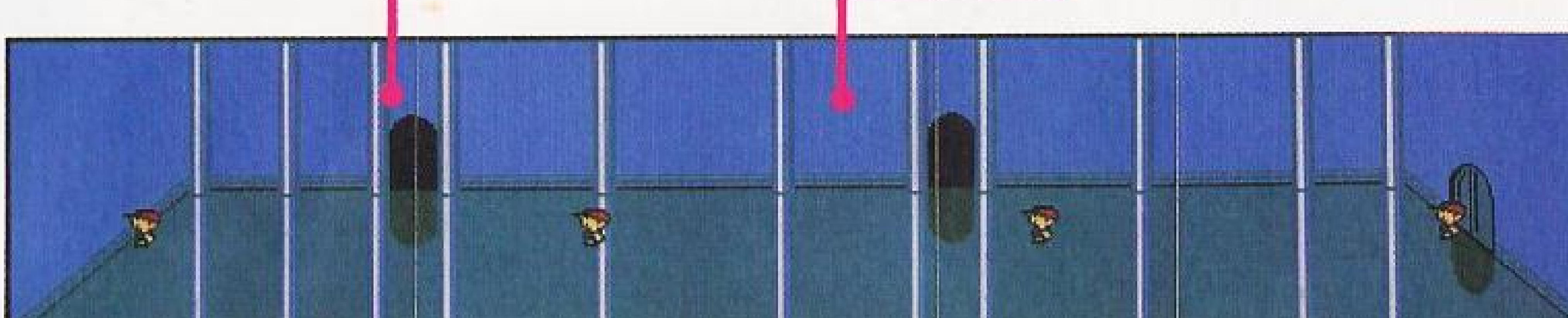




▲善良な人々はみな、女王のことを心配しているのだ。

この城はプレゼントの箱がいっぱい。でも６個の箱がある部屋は要注意だぞ。１つでもあけて中身を取ると、他の箱まであいてしまうのだ。

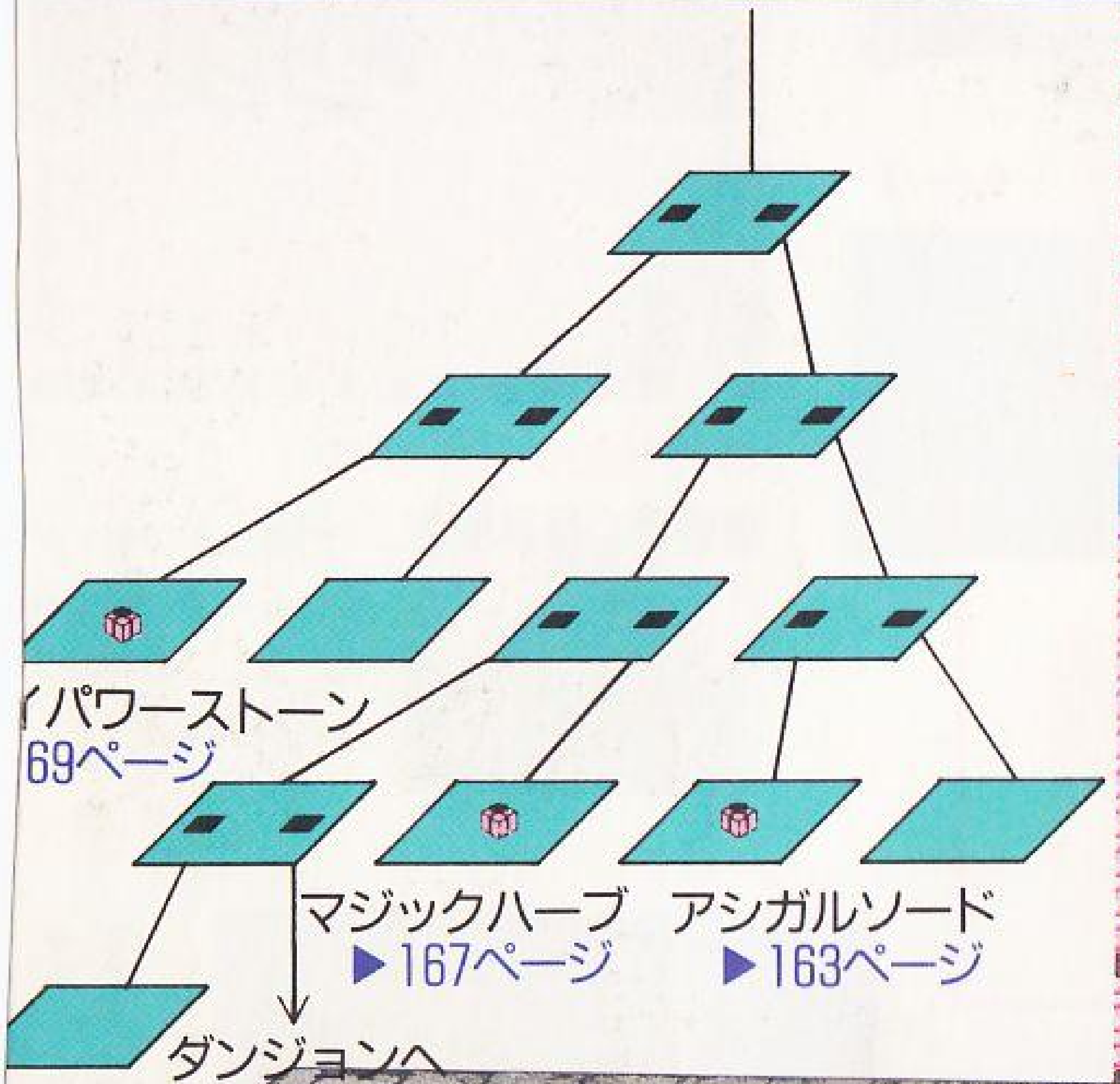


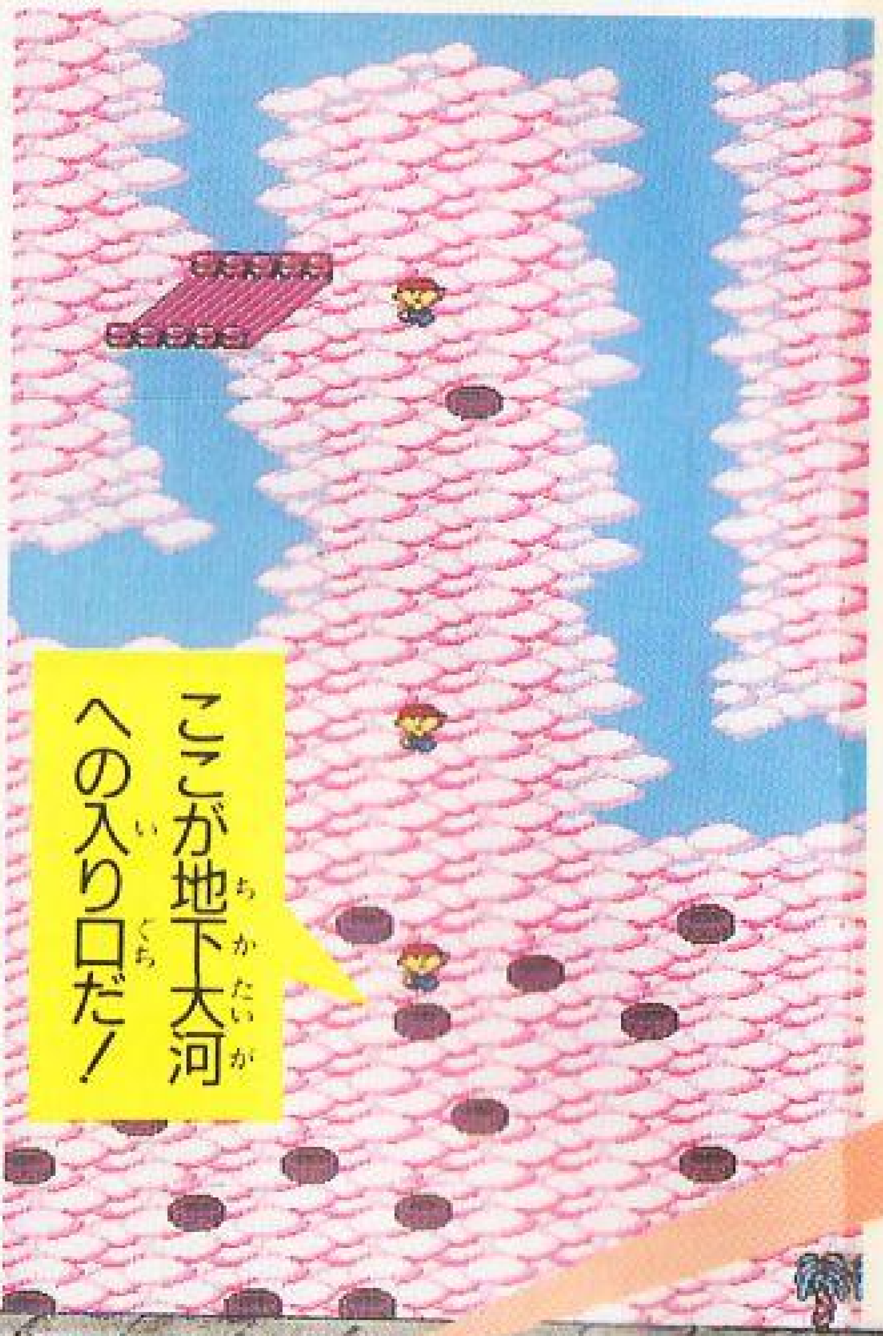


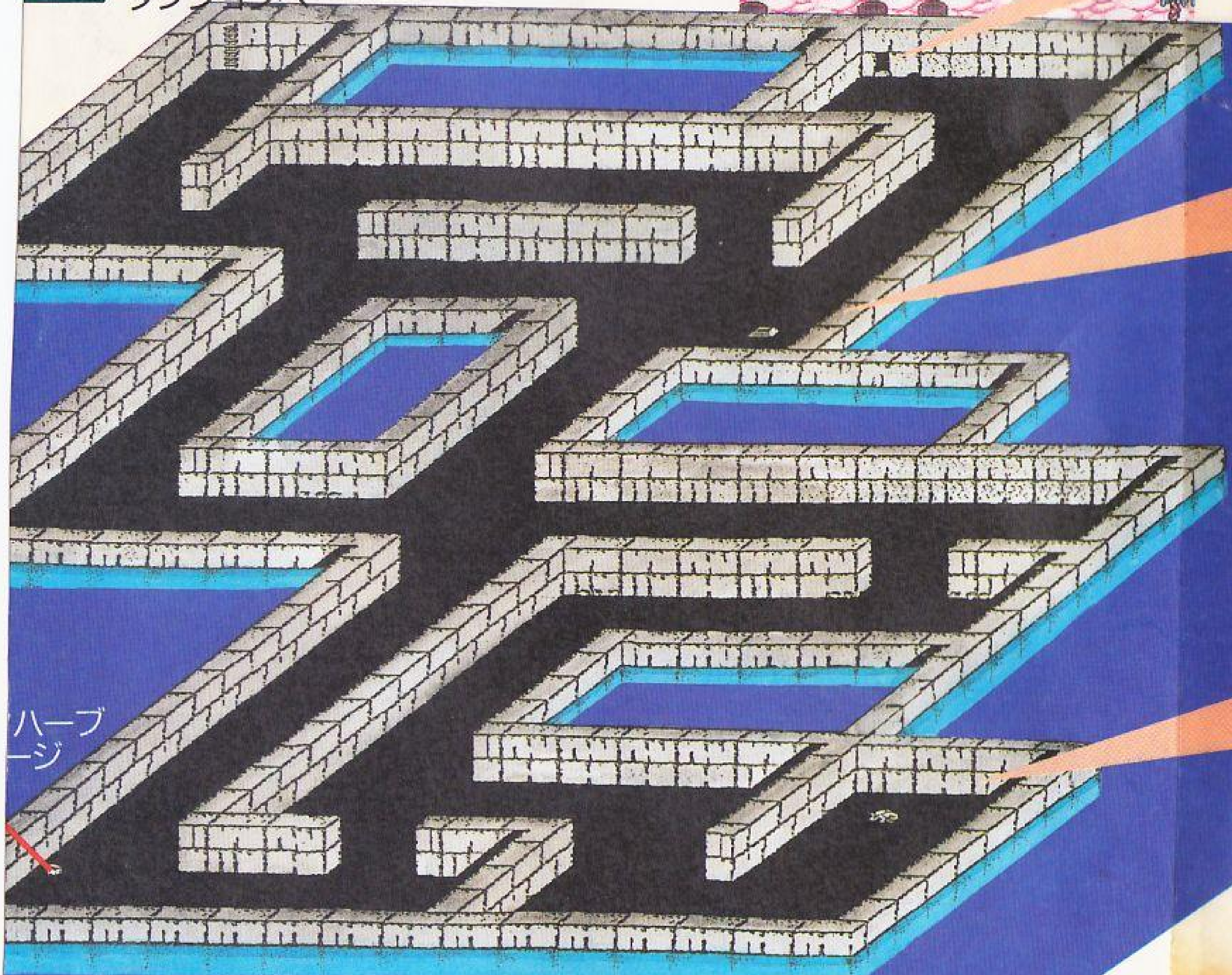
入口

マジカント脱出

地下大河の主を倒せ







忘れられし男との会話



▲あれ、変な奴がいるぞ!?



▲何か、メチャ暗い奴だなー。



▲あー、うっとおしい。腹立つなー。



▲いったいあいつは何だったんだ!?

地下大河の奥までやってきたニンテンは壁にあいた穴の中に立っている、おかしな男を見つけた。いろいろな返事をするから話しかけてみよう。おや、話をしているうちに消えちゃったぞ。するとそこには出口がある。やった、元の世界に帰れるぞ。



対決!地下大河の主

地下大河のいちばん深いところで、ニンテンは地下大河の主に出会った。こいつを倒したニンテンはプレゼントの箱を見つけたぞ。



めのうの釣り針入手!!



▲これで好きな時にマジカントに来られるぞ。

めのうの釣り針▶174ページ

いねむりドラゴン

ニンテンは地下大河でドラゴンを見つけた。でもドラゴンはぐっすりと眠っていて、起きようとしない。地下大河の主より強そうだな。ニンテンは、とりあえずドラゴンを無視して、先を急ぐことにした。



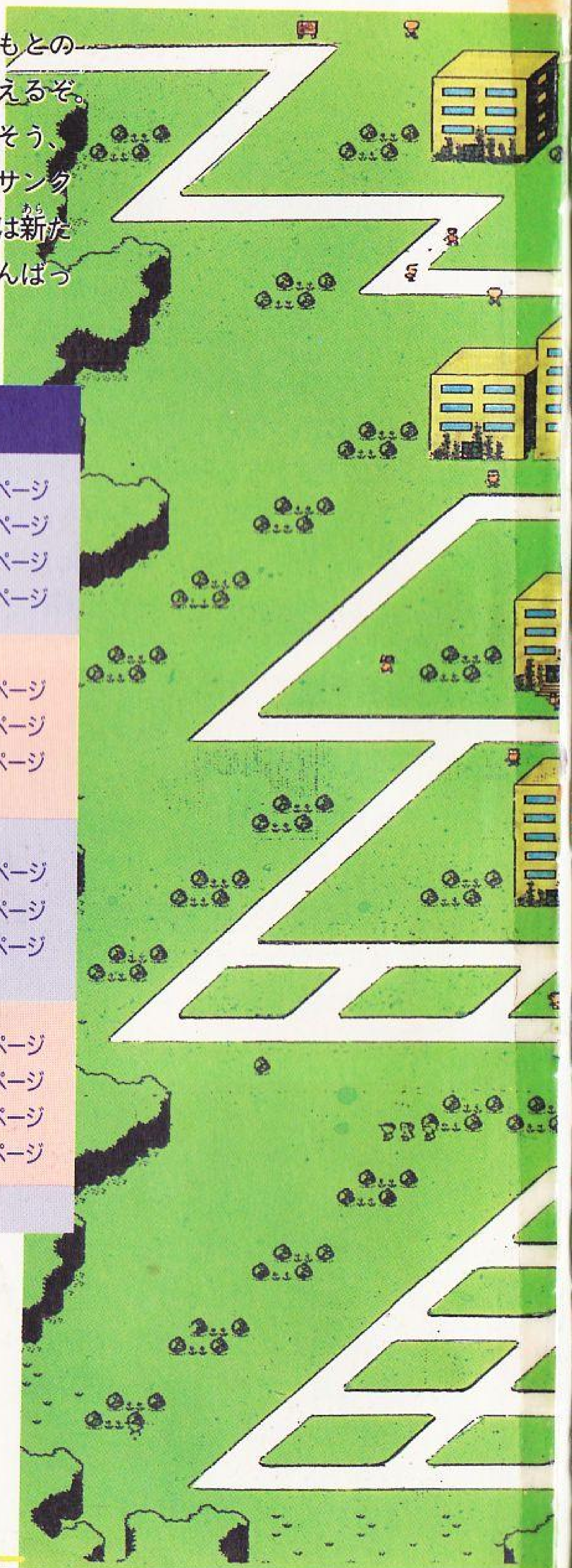
サンクスギビング

新しい仲間 探

マジカントを出ると、そこはもとの地上の世界。ちゃんと地図が使えるぞ。北に進むと、そこには町が…。そう、ここがマザーズデイの東にあるサンクスギビングの町だ!! この町では新たな仲間、ロイドが見つかる。がんばって探し出そう。

デパート

5F 雑貨	ものさし	22ドル	▶175ページ
	テレホンカード	50ドル	▶175ページ
	ショックガン	300ドル	▶164ページ
	ロープ	600ドル	▶166ページ
4F 食料品	オレンジジュース	5ドル	▶167ページ
	パン	30ドル	▶167ページ
	スポーツドリンク	75ドル	▶167ページ
3F スポーツ用品	ふつうのバット	500ドル	▶162ページ
	いいバット	1000ドル	▶162ページ
	ブーメラン	1100ドル	▶164ページ
2F 薬局	毒消し	20ドル	▶168ページ
	ぜんそくスプレー	148ドル	▶168ページ
	傷薬	194ドル	▶167ページ
	殺虫スプレー	300ドル	▶164ページ
1F	サービスセンター		







鉄道線路

せっかくの鉄道も、ガケくずれのせいで不通になっている。

ハンバーガーショップ

オレンジジュース	5ドル	▶167ページ
フライドポテト	15ドル	▶167ページ
ハンバーガー	25ドル	▶167ページ

ビッグベンケーシー病院

ビッグベンケーシーは、ガメつい医者。所持金のキッチリ半分持っていく。無一文で診てもらおう。

ストリップ劇場建設予定地

ダンカン氏がここに劇場を作ろうとしているが、住民が猛反対している。

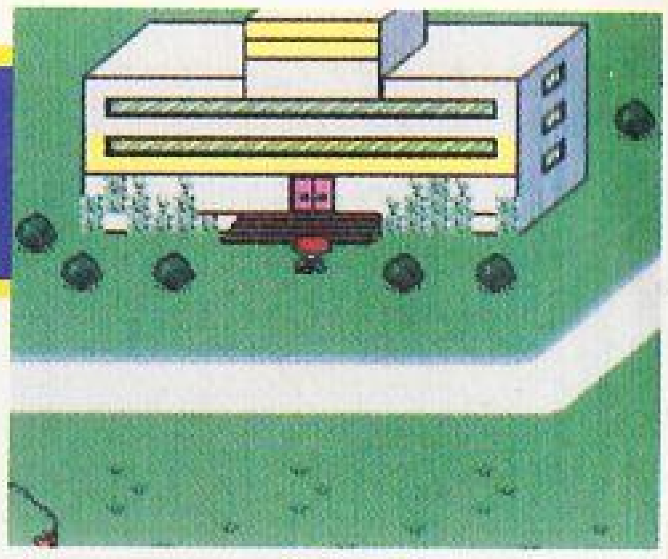
ホテル

なくては困るんだけど、マザーズデイの倍近く65ドルもお金をとられるのだ。

ティンクル小学校

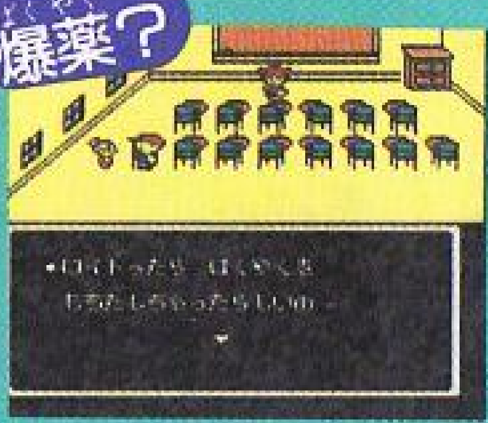
この町で最大の建物だ。中にはいろいろな人がいるので、話をしてみよう。

まず小学校へ行ってみよう



小学校にはいろんな子供がいる。ドラクエⅢで悩んでいる子や不良の子。いじめっ子だっている。ところで、かぜをひいてる子には注意。うつってしまうぞ。

爆薬?



◀ロイドって危いヤツだなあ。

保健室



◀HPを少しだけ回復できるんだ。

入ってま〜す



▲ここは何の部屋かな。後でまた来てみよう。

1F



2つのアイテム発見



スリングショット ▶164ページ

ボロのバット ▶62ページ

理科室



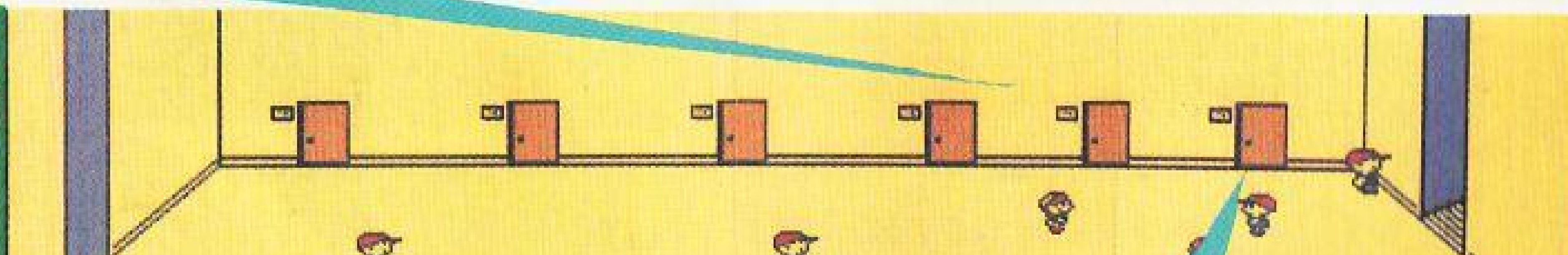
◀へんな先生がいるって噂だけど…。

上れないよ



◀ちぇっ、屋上場には上れないのか。

2F



いじめっこ



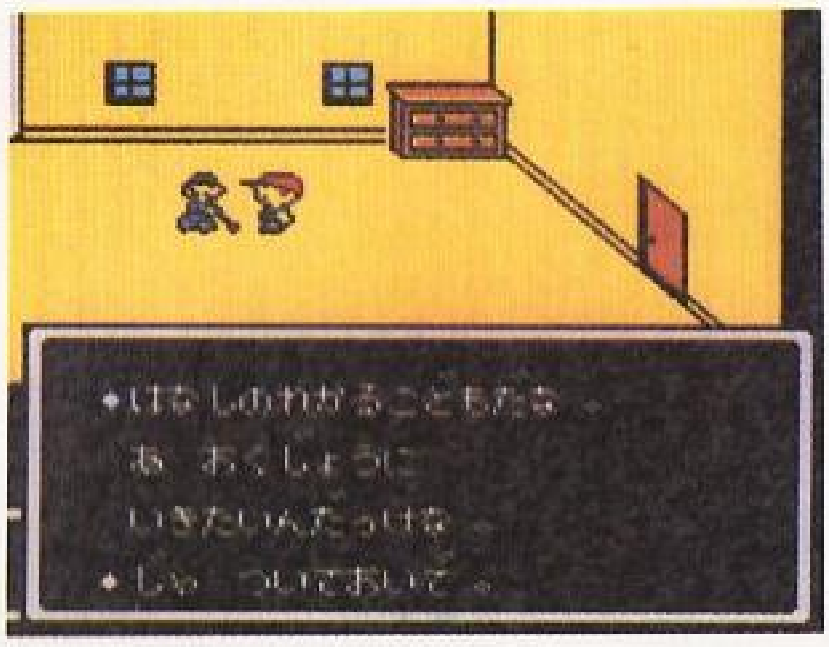
◀ロイドはどこへ行ったんだろう?

コンピュータ少年

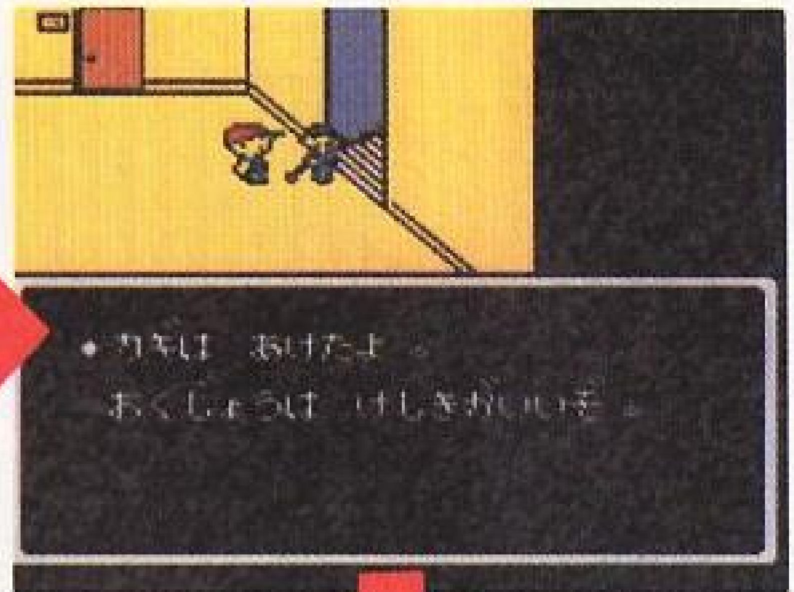


◀ロイドは機械に強いんだな。

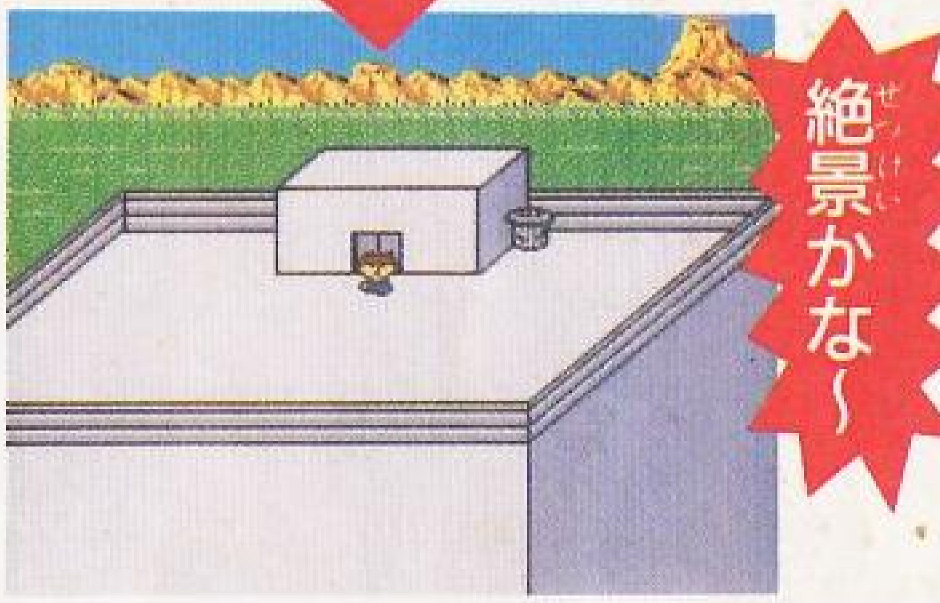
屋上へ上れ!!



◀ながーい話につきあってあげると喜んでくれる。



◀わーい、おじさんありがとう。ロイドはいるかな?

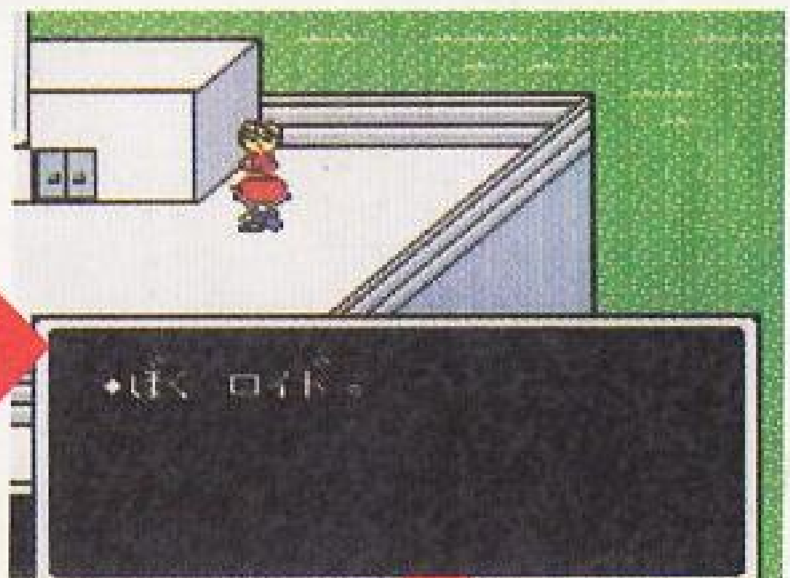


さっきの入れなかった部屋は用務員さんの部屋だったんだ。おじさんに気に入ってもらえると、屋場のカギをあけてもらえるんだ。学校内でまだ見てないのはここだけ。ロイドはここにいると思うんだけど……。

天才少年ロイド登場



◀あれ、ゴミバコの中から返事がかえってくるぞ。



◀やった、ロイドだ。やっと見つけたぞ!!



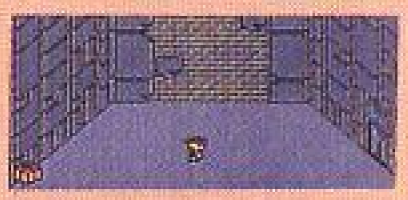
◀ロイドが欲しいのはペンシルロケットなのか…。

屋上にはゴミバコが一つ置いてあるだけだった。おや、ゴミバコが動くぞ!? そうか、この中にロイドがいるんだ。はじめはおびえていたけど、友達だって言ったら出てきてくれたぞ。よし、友達のために欲しいものを探してあげよう。

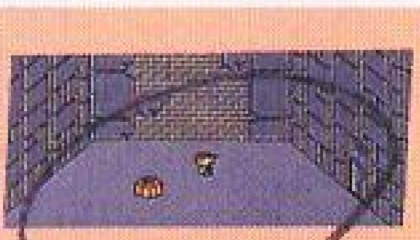
次は南にあるスイートリトル工場へ出発!

スイートリトル工場

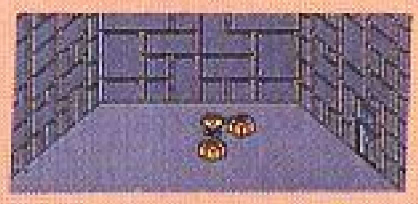
ペンシルロケットを探せ！



ロープ▶166ページ



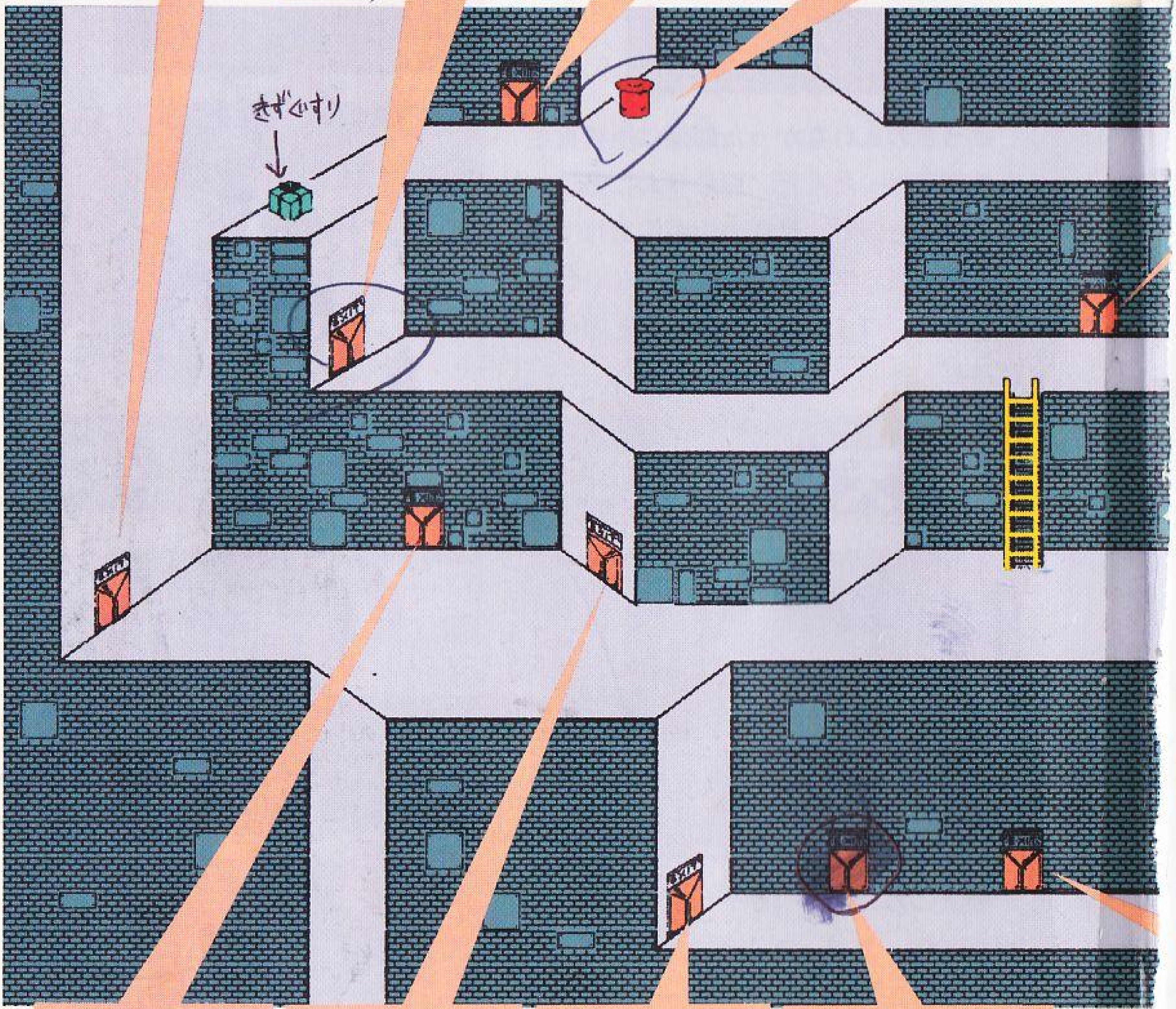
ファイトカプセル▶171ページ

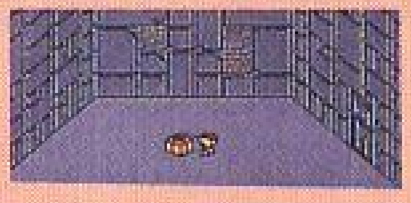


右・マジックハーブ▶167ページ
左・ボロのバット ▶162ページ

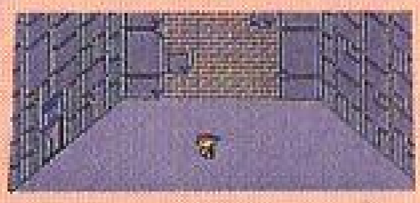
ペンシルロケット発見!!

なんとロケットはバケツの中に。これは何個でも取れるぞ。

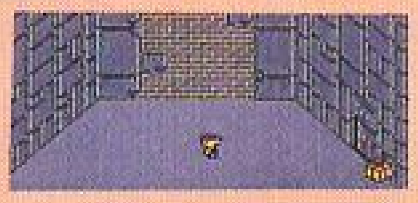




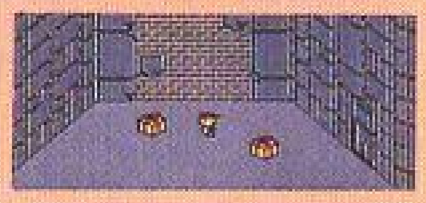
マジックハーブ▶167ページ



からっぽ

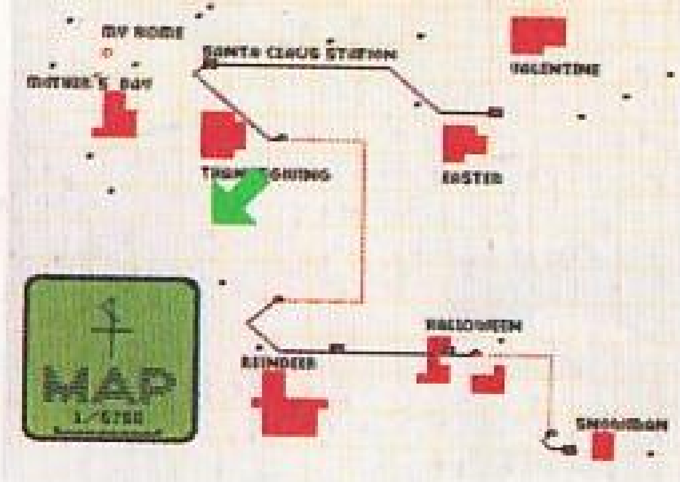


マジックハーブ▶167ページ

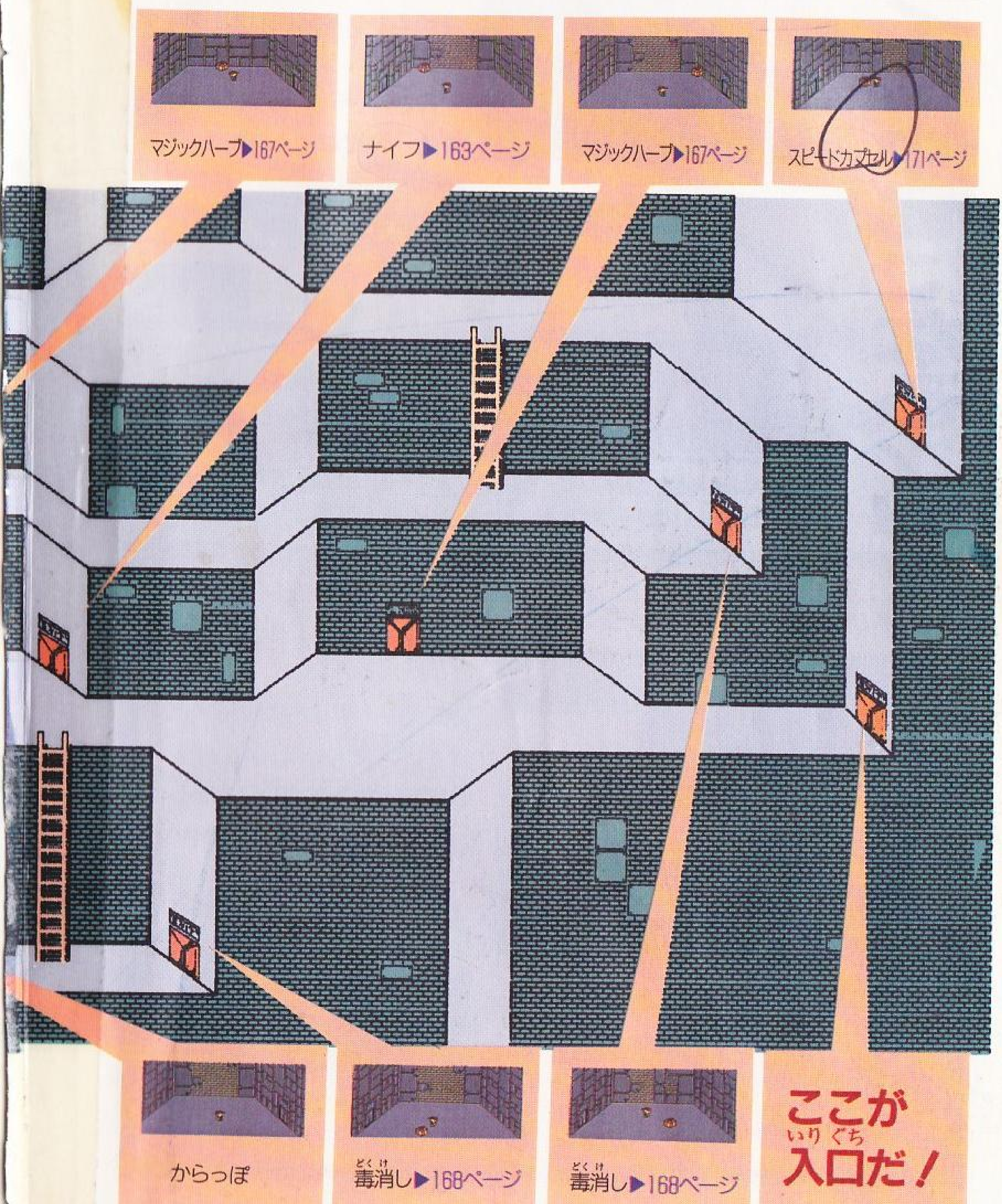


右・傷薬 ▶167ページ
左・フィジカルカプセル▶171ページ

本当は右



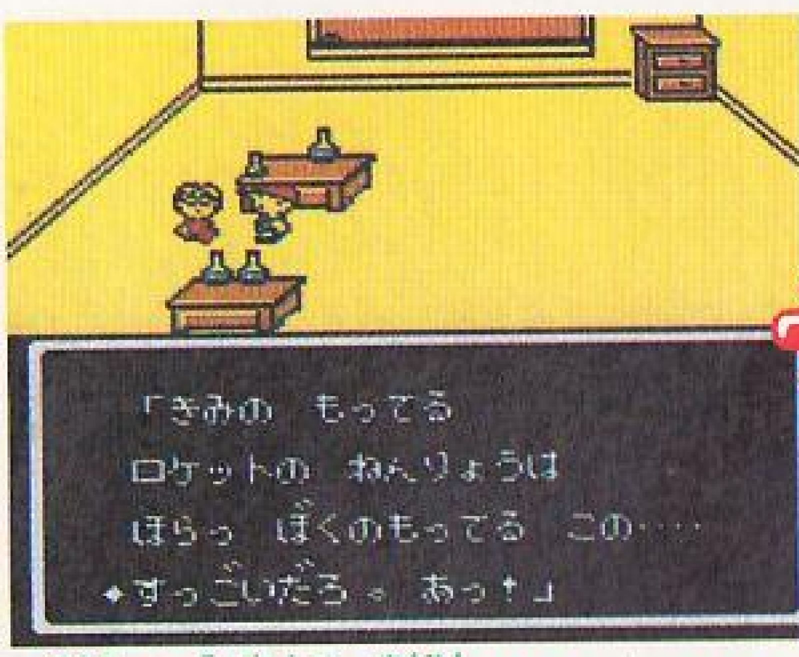
ニンテンはロイドの欲しがっているペンシルロケットを手に入れるため、この小工場へやってきた。ここにはロケットのほかにも、アイテムがいっぱい。



【ロイド仲間になる!!】



ペンシルロケットをあげたらロイドはすごく喜んでくれた。さっそく、同じ物を自分で作ろう…としたんだけど大失敗。あーあ。こんな情けない奴だけど、とにかく仲間になってくれたぞ。さあ、今度は2人旅だ。

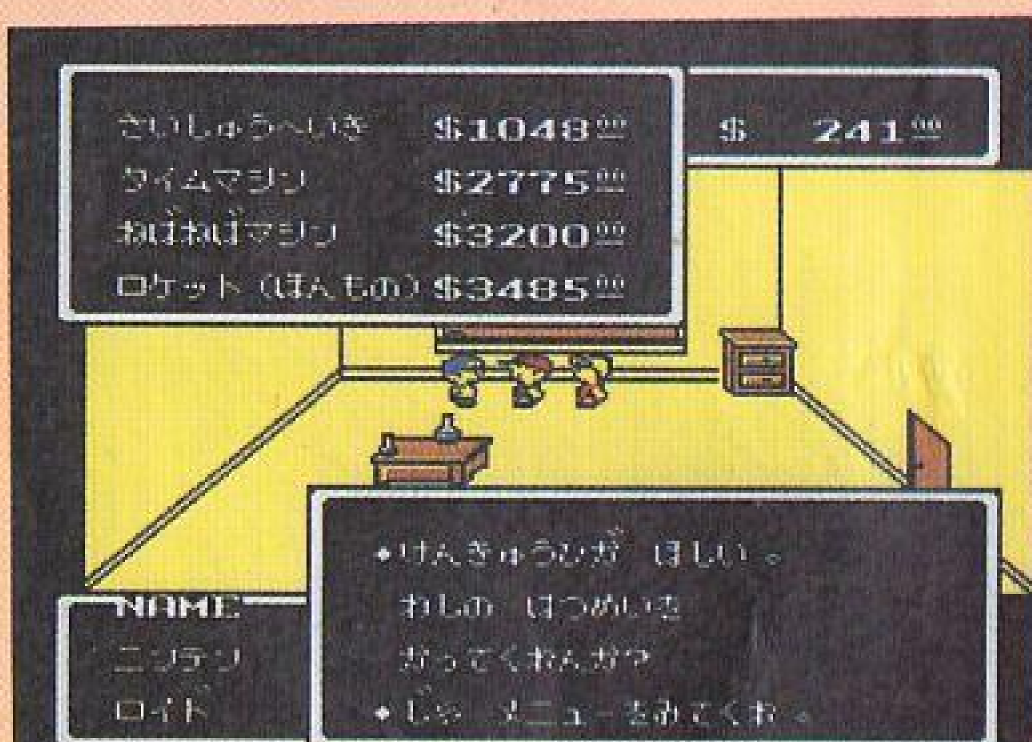


▲勝手に理科室の薬品をいじったりしないほうがいいと思うけどなあ。



▲あーあ、やるんじゃないかと思った。頼りない仲間だ。

あぶないマッド先生!!



最終兵器	1048ドル▶175ページ
タイムマシン	2775ドル▶175ページ
ねばねばマシン	3200ドル▶165ページ
ロケット(本物)	3485ドル▶175ページ

小学校の理科室にいたという変な先生が、ニンテンの前に現れたぞ。いろいろと変な物を売りつけようとするんだけど、大丈夫かな。ホントに役に立ったらすごいよなあ。



▲結局、役に立たなかったじゃないかー。信じてなかったけどさっ!!

大岩をどけろ!!

ニンテンたちは北へ向かうことにした。ロイドがダンカンの兵器工場にある本物のロケットをうちあげたいと言うからだ。それを使えば、鉄道線路の上の大岩をどかせるかもしれない。ニンテンはそう考え、工場に行くことにした。



大工場の番犬

▲ニンテンたちは工場の入口を守る番犬と戦うことになってしまう。

通行許可証見〜つけた!

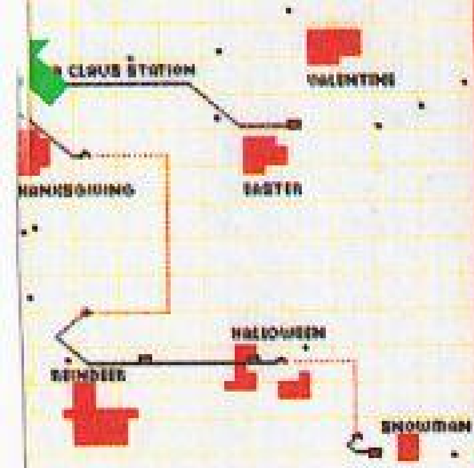
▲やった、なぜか工場の通行許可証が落ちてたぞ。

通行許可証▶172ページ

大岩で通行止め!!

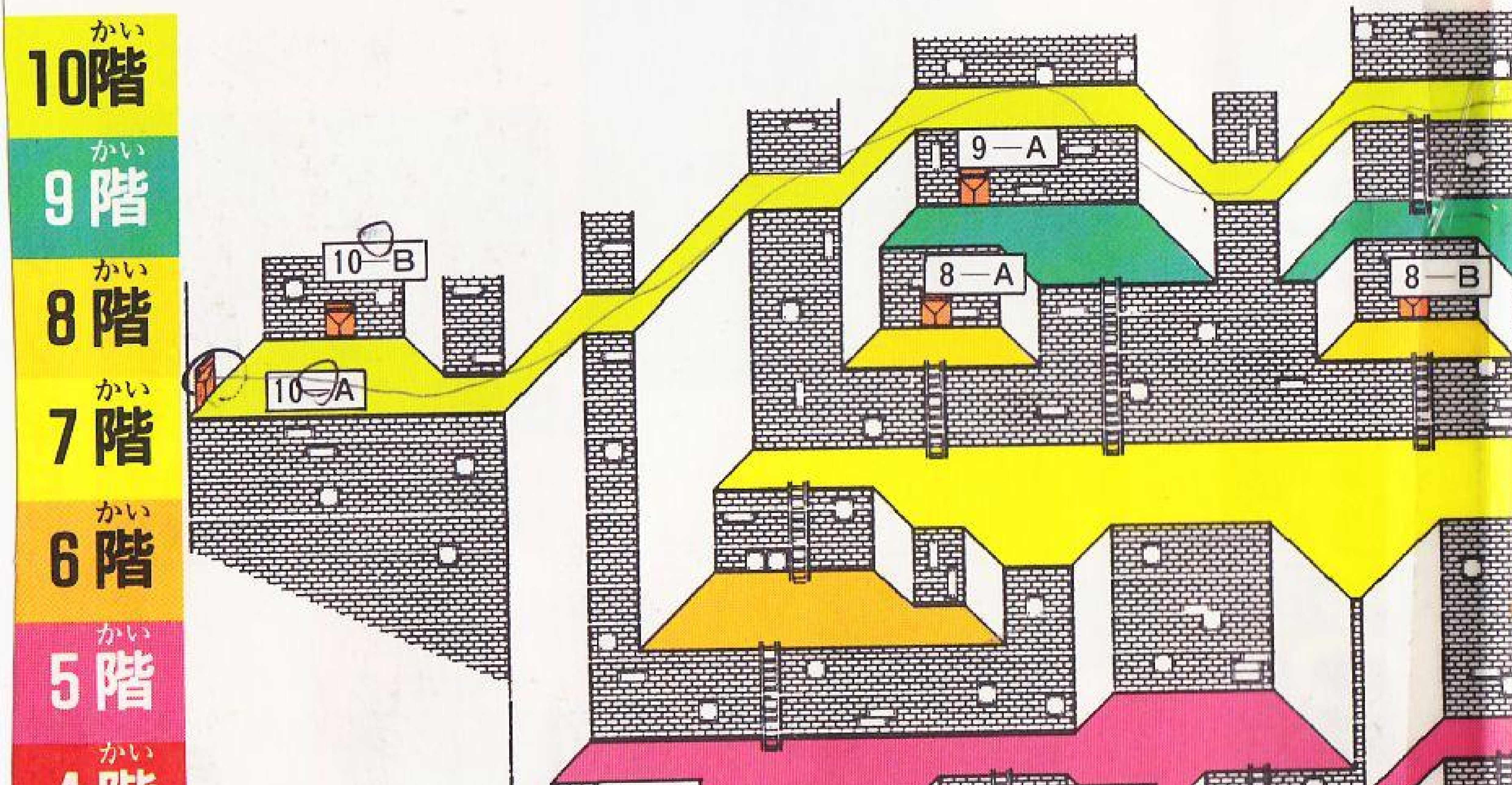
◀ガケくずれで落ちてきた大岩。こいつのせいで駅にも行けないし、電車も動かないんだ。

サンクスギビング

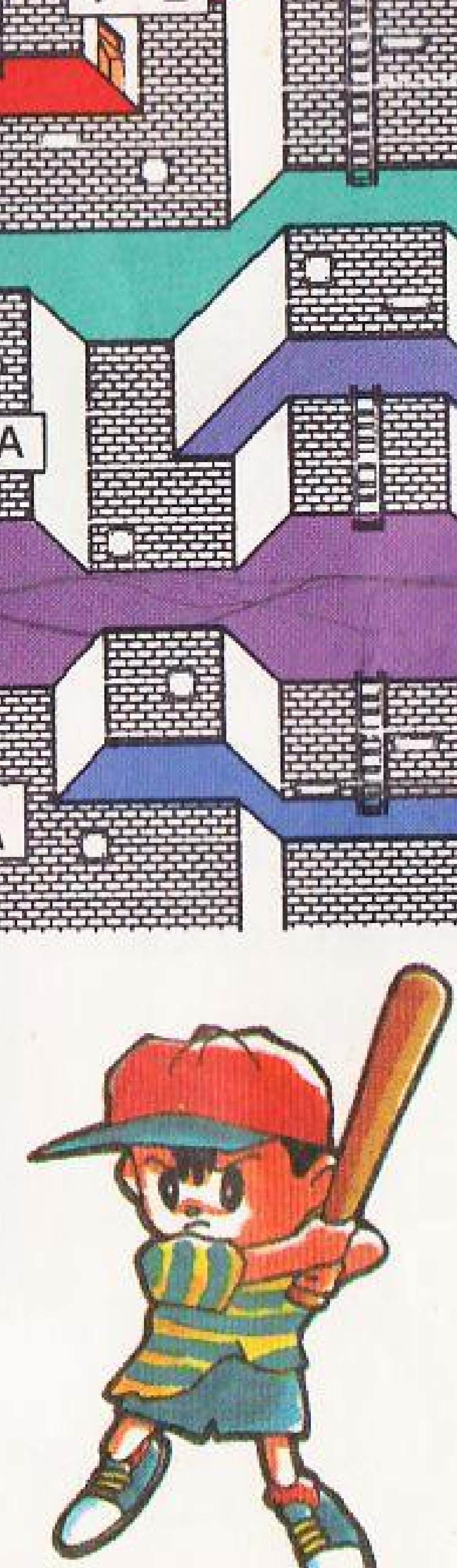


ダンカンの工場（こうじょう）

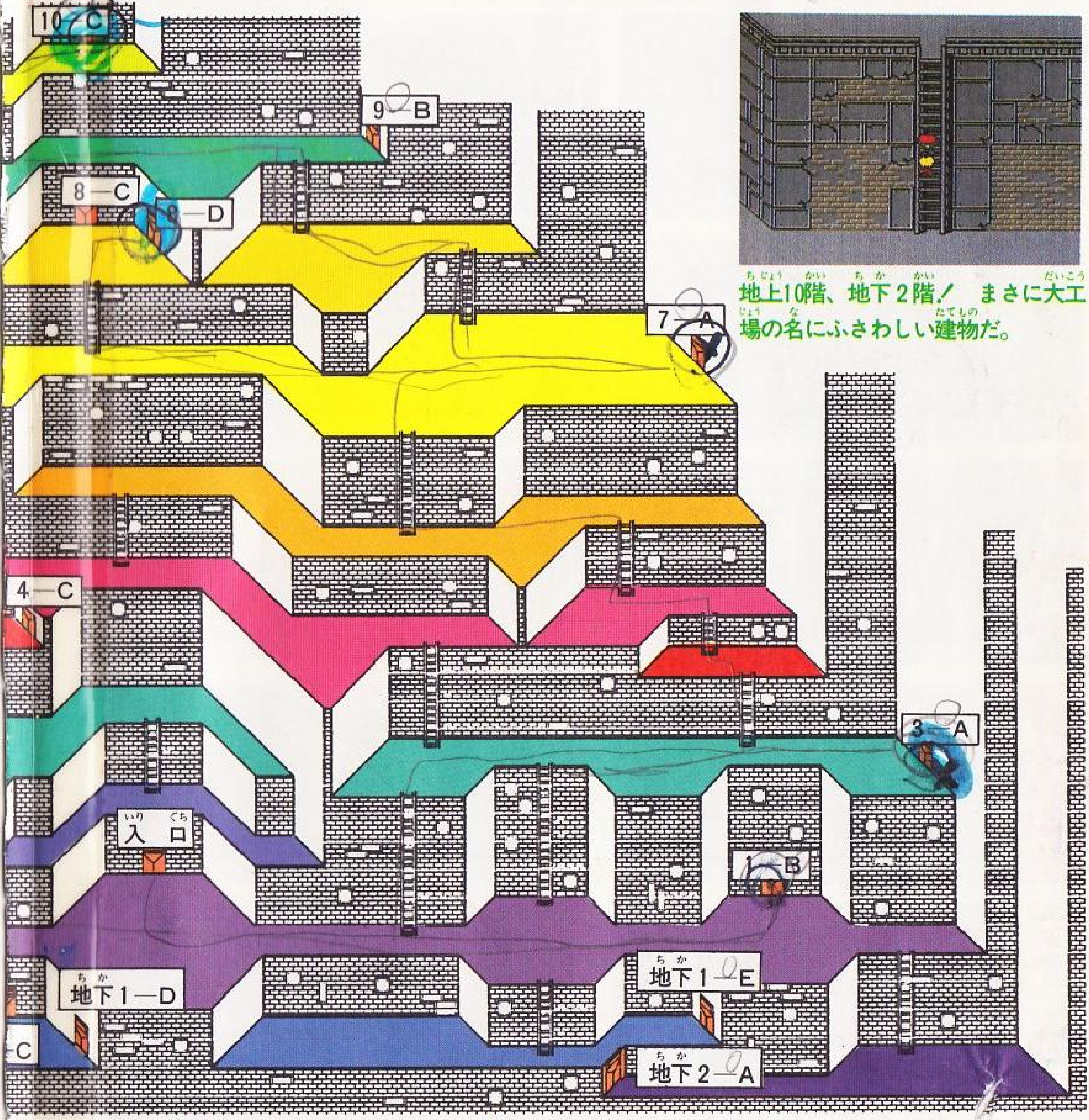
ロケット発射作戦（はっしゃさくせん）







これがダンカンの大工場。広さも出現する敵の強さも、スイートリトル小工場とはくらべものにならない。めざすロケットは10階の左奥にあるぞ。



地上10階、地下2階! まさに大工場の名にふさわしい建物だ。

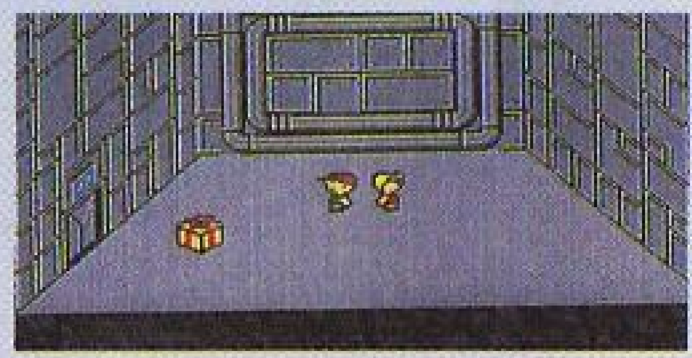
▶各部屋の内部は次のページで大紹介!!





ダンカン工場内部

地下1―A



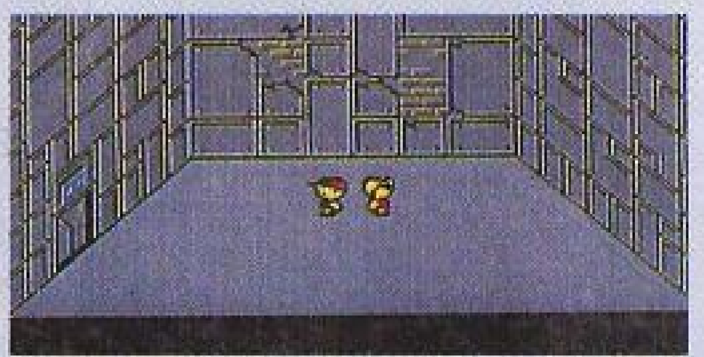
ロープ▼166ページ

地下1―B



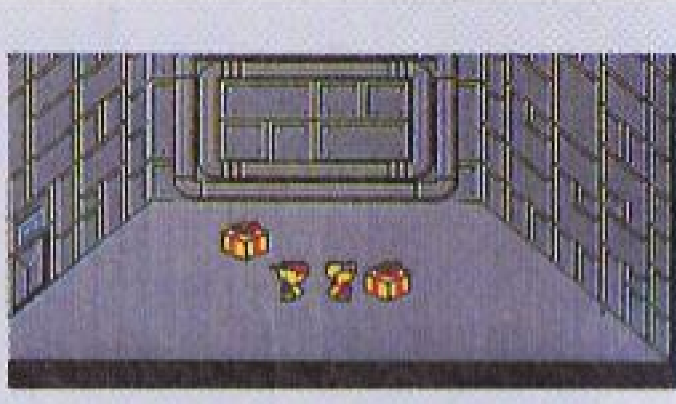
傷薬▼167ページ

地下1―D



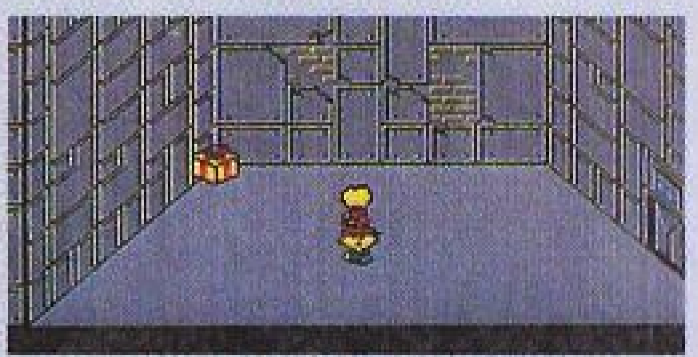
からっぽ

地下1―E



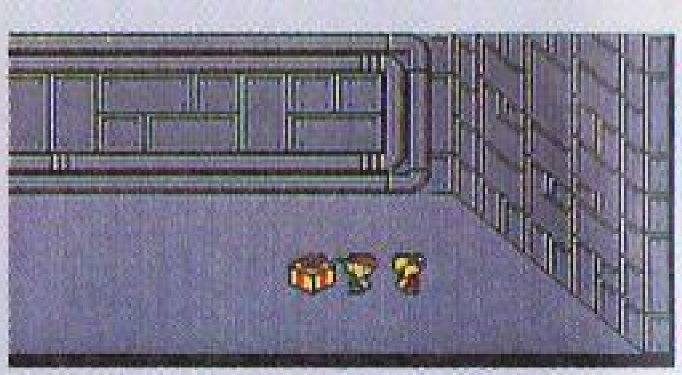
ペンシルロケット▼174ページ

2―A



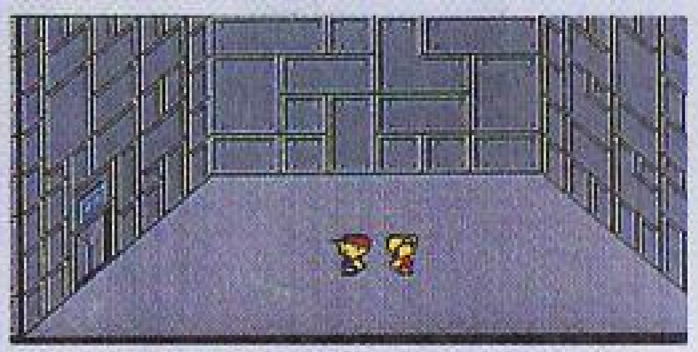
ボム▼165ページ

3―A



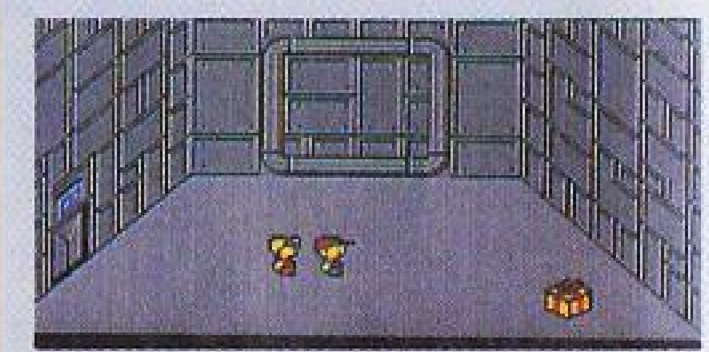
スーパースプレー▼165ページ

4―C



からっぽ

7―A



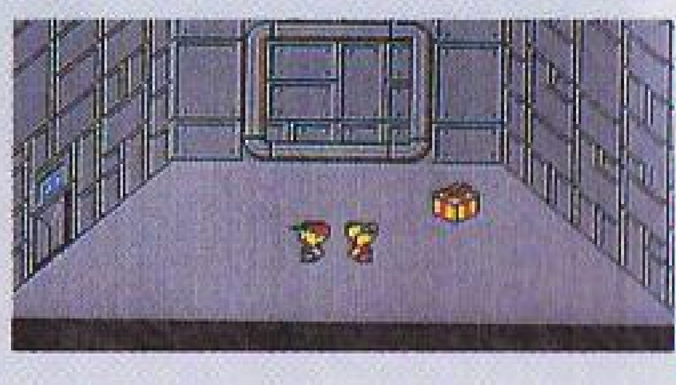
ボム▼165ページ

8―C



パン▼167ページ

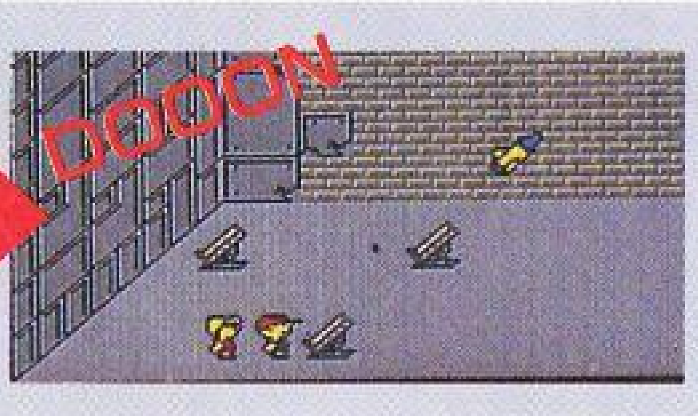
8―D



フランクリンバッヂ▼174ページ

10―A

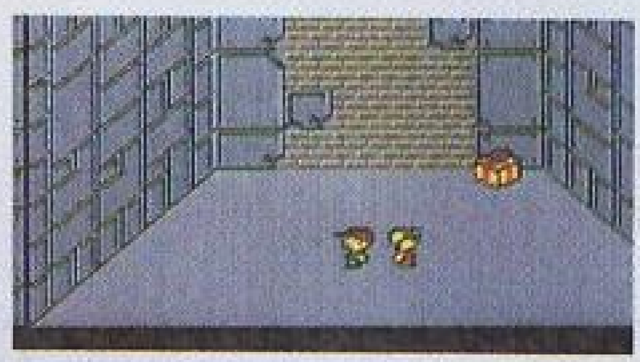




◀やった、ついにロケットを発射したぞ。これで鉄道も使えるようになるはずだ。

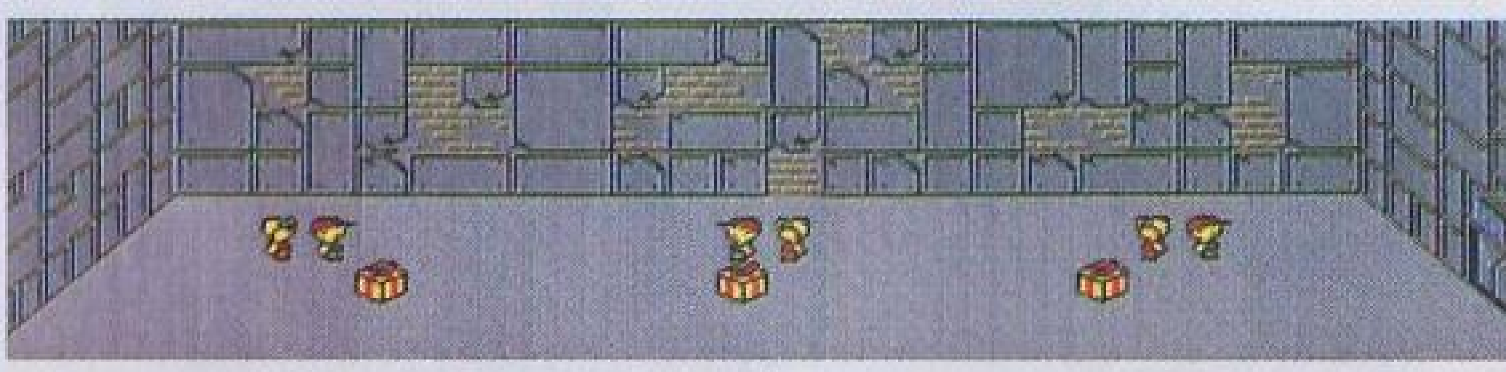
この工場の中にはこんなにたくさんの部屋がある。アイテムのある部屋だけ、効率よくまわってみよう。

地下2—A



ロープ▼166ページ

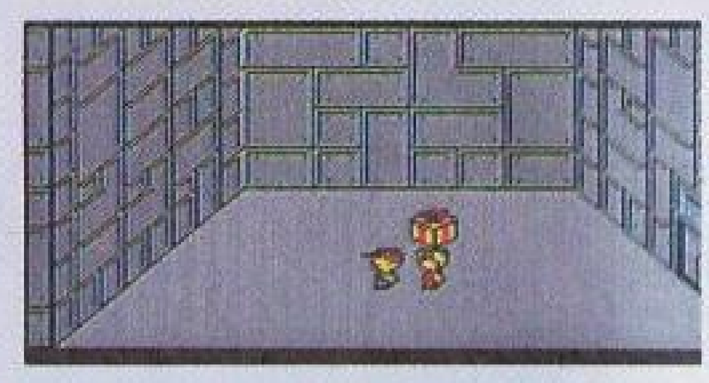
地下1—C



右・スピードカプセル▼171ページ
中・フィジカルカプセル▼171ページ
左・ウィズダムカプセル▼171ページ

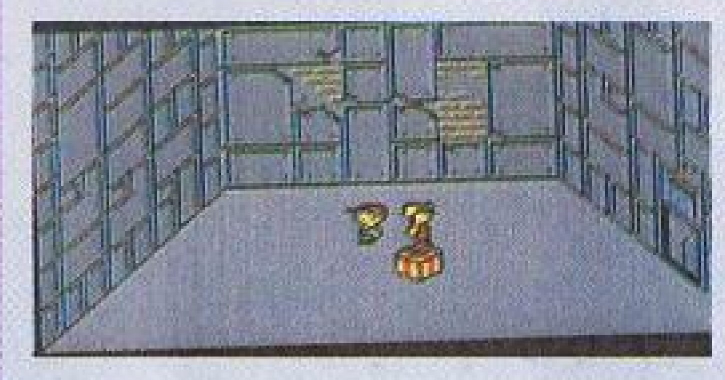
タンカンの工場

1—A



ボム▼165ページ

1—B



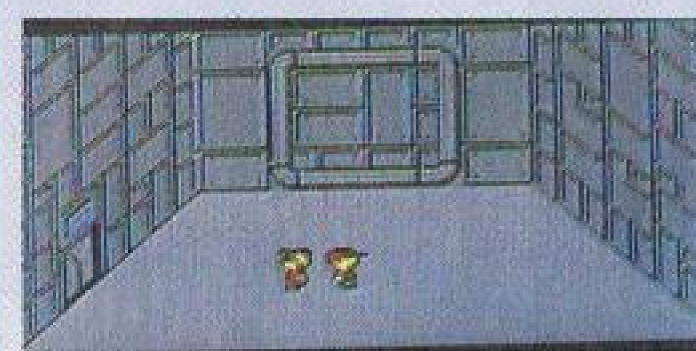
ボム▼165ページ

4—A



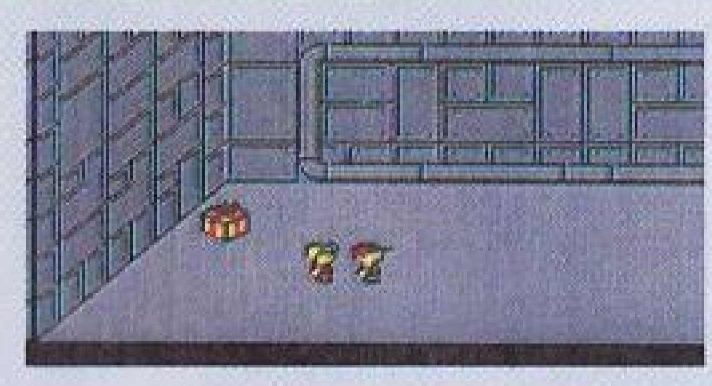
サイパワーストーン▼169ページ

4—B



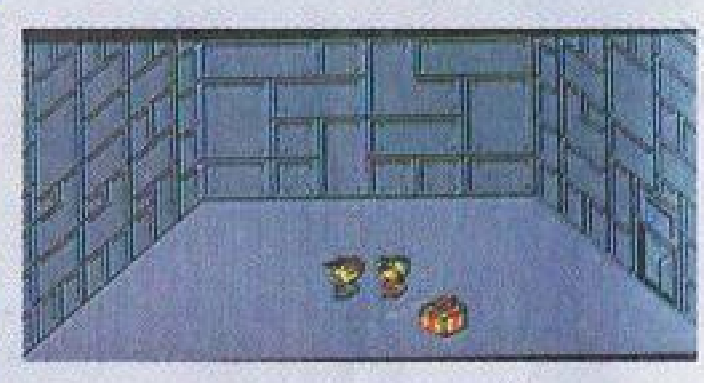
からっぽ

8—A



傷薬▼167ページ

8—B



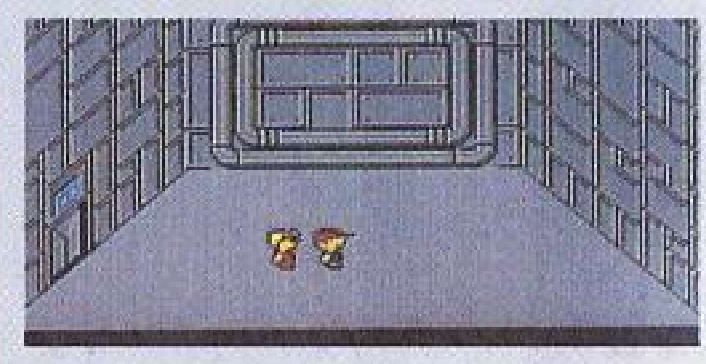
ロープ▼166ページ

9—A



ペンシルロケット×2▼174ページ

9—B



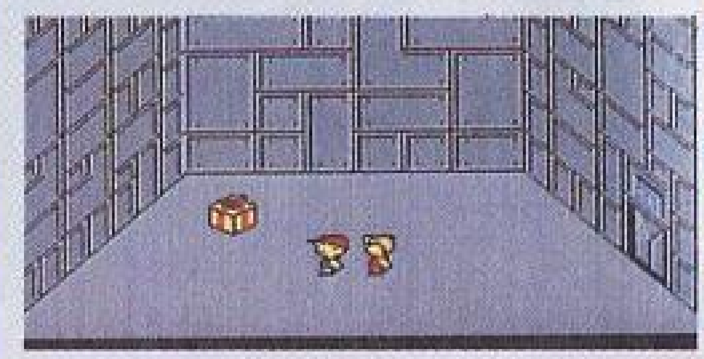
からっぽ

10—B

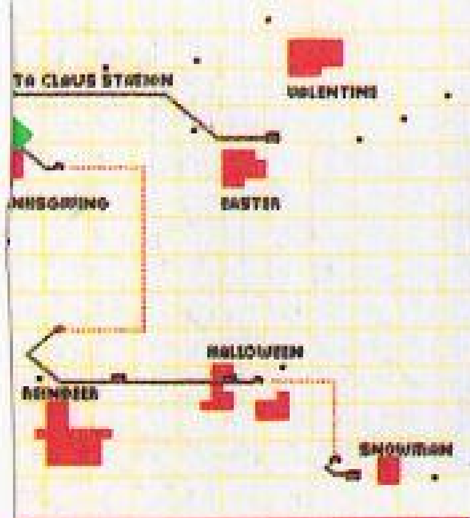


からっぽ

10—C



ウォースカプセル▼171ページ

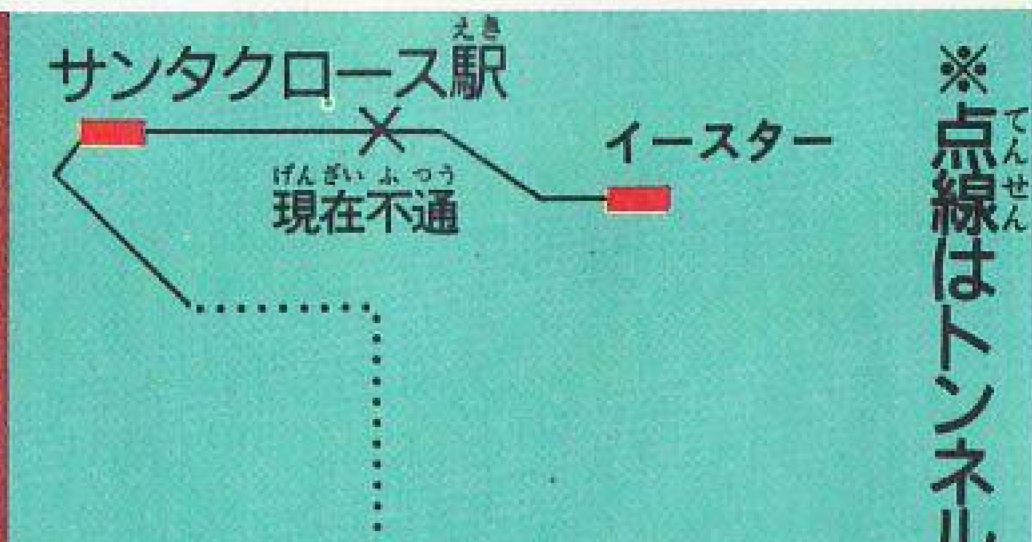


サンタクロース駅鉄道開通



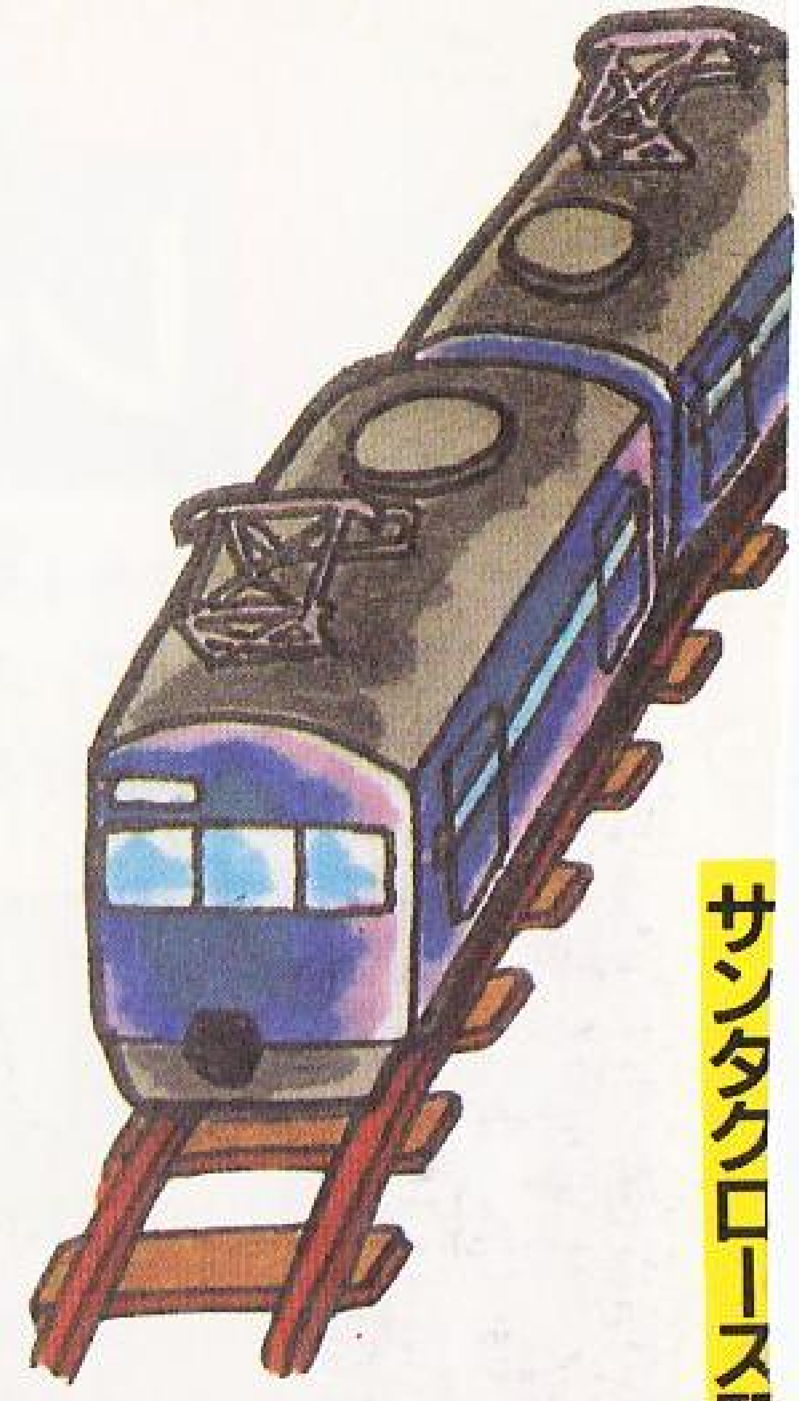
サンタクロースの駅へいけるようになると、行動範囲がグーンと広がる。列車の運賃は１人分だから、人数分計算してムダにのらないように。

MOTHER路線図

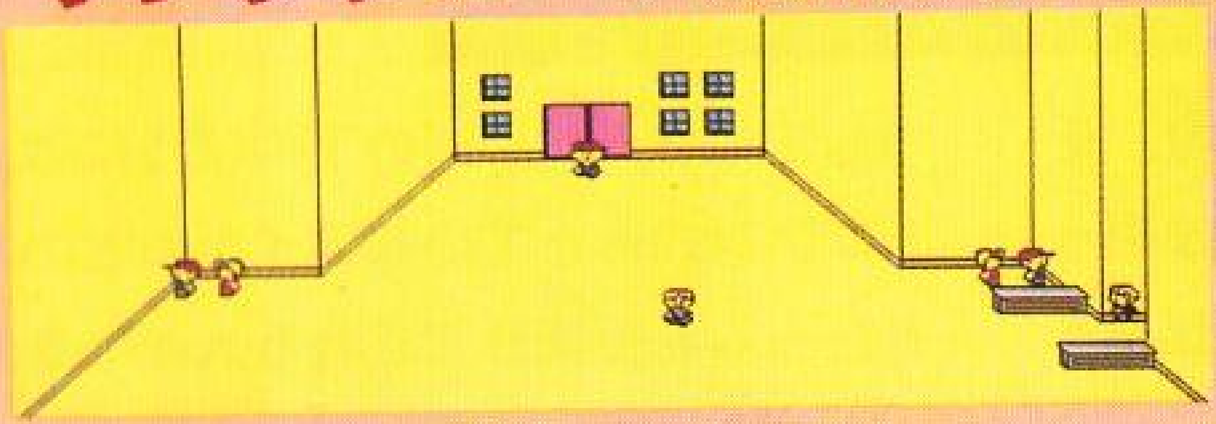


※点線はトンネル内です





サンタクロース駅構内



料金(1人)

レインディア16ドル

ハロウィーン25ドル

スノーマン　36ドル

改札口



◀お金はここではらう。

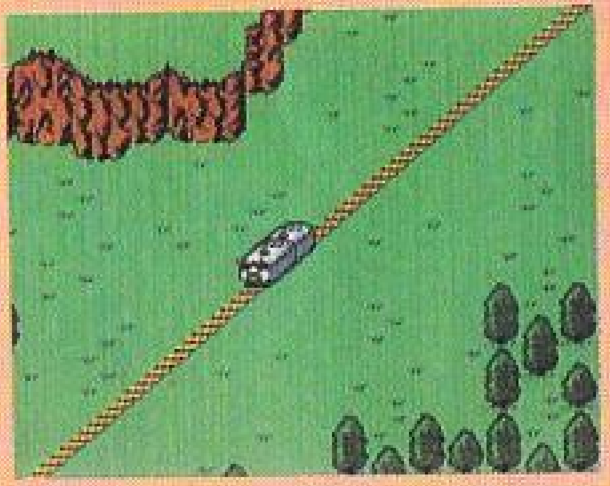
見よ！ロケットの威力



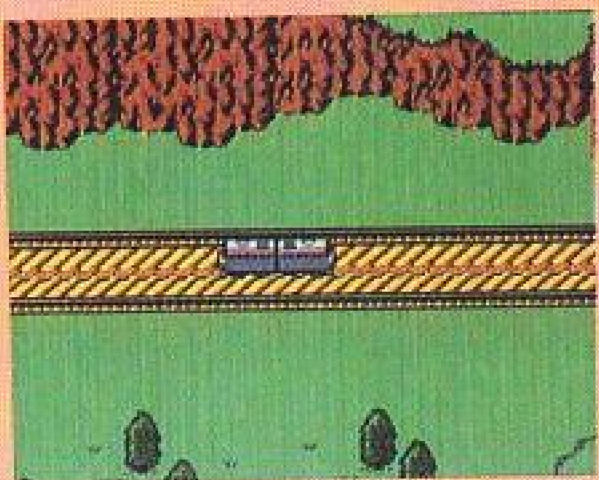
大工場で射ったロケットは、線路のまん中にあった大岩をこわしてくれた！　ここさえ開けば、サンタクロース駅から列車に乗れるぞ！！



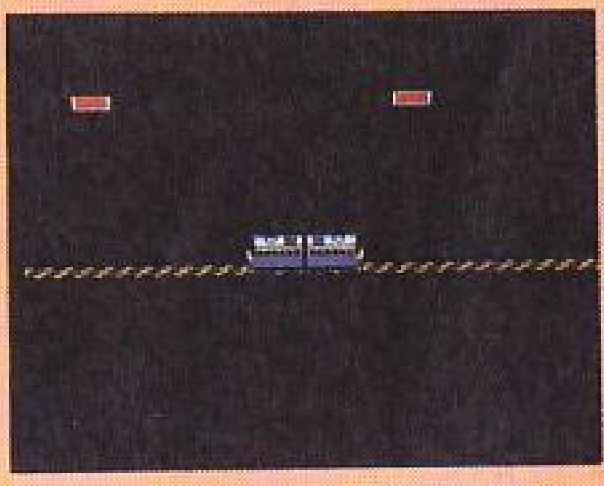
走れ列車！



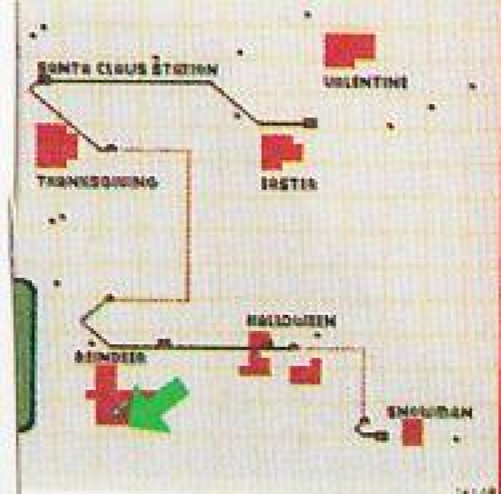
◀列車のスピードはけっこう早い。



◀鉄橋の上を走っている。もうすぐ駅だ。



◀トンネルをぬけるとそこはスノーマン!?



レインディア カゼひきの町

サンタクロースから1番近い町、それがこのレインディア。カゼがはやっているらしく、話しかけるとカゼをうつしてくる人も。町の下のほうには、ニンテンのもっているアイテムとのみとしらみを交換してくれる人がいる。

デパート

4F 食料品

オレンジジュース	5ドル	▶167ページ
パン	30ドル	▶167ページ
スポーツドリンク	75ドル	▶167ページ
いちごとうふ	975ドル	▶168ページ

3F スポーツ用品

いいバット	1000ドル	▶162ページ
ブーメラン	1100ドル	▶164ページ

2F 薬局

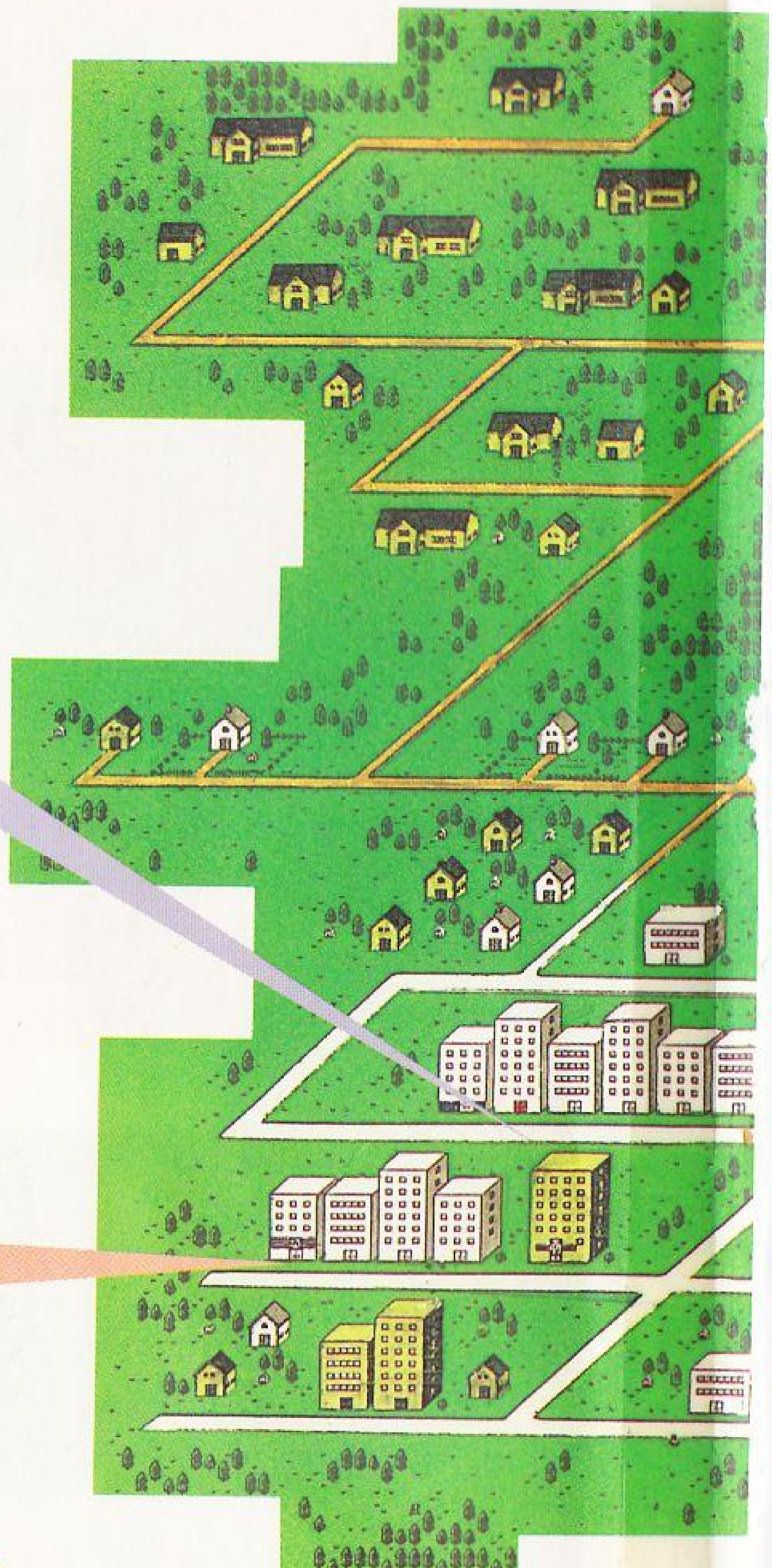
毒消し	20ドル	▶168ページ
ぜんそくスプレー	148ドル	▶168ページ
傷薬	194ドル	▶167ページ
殺虫スプレー	300ドル	▶164ページ

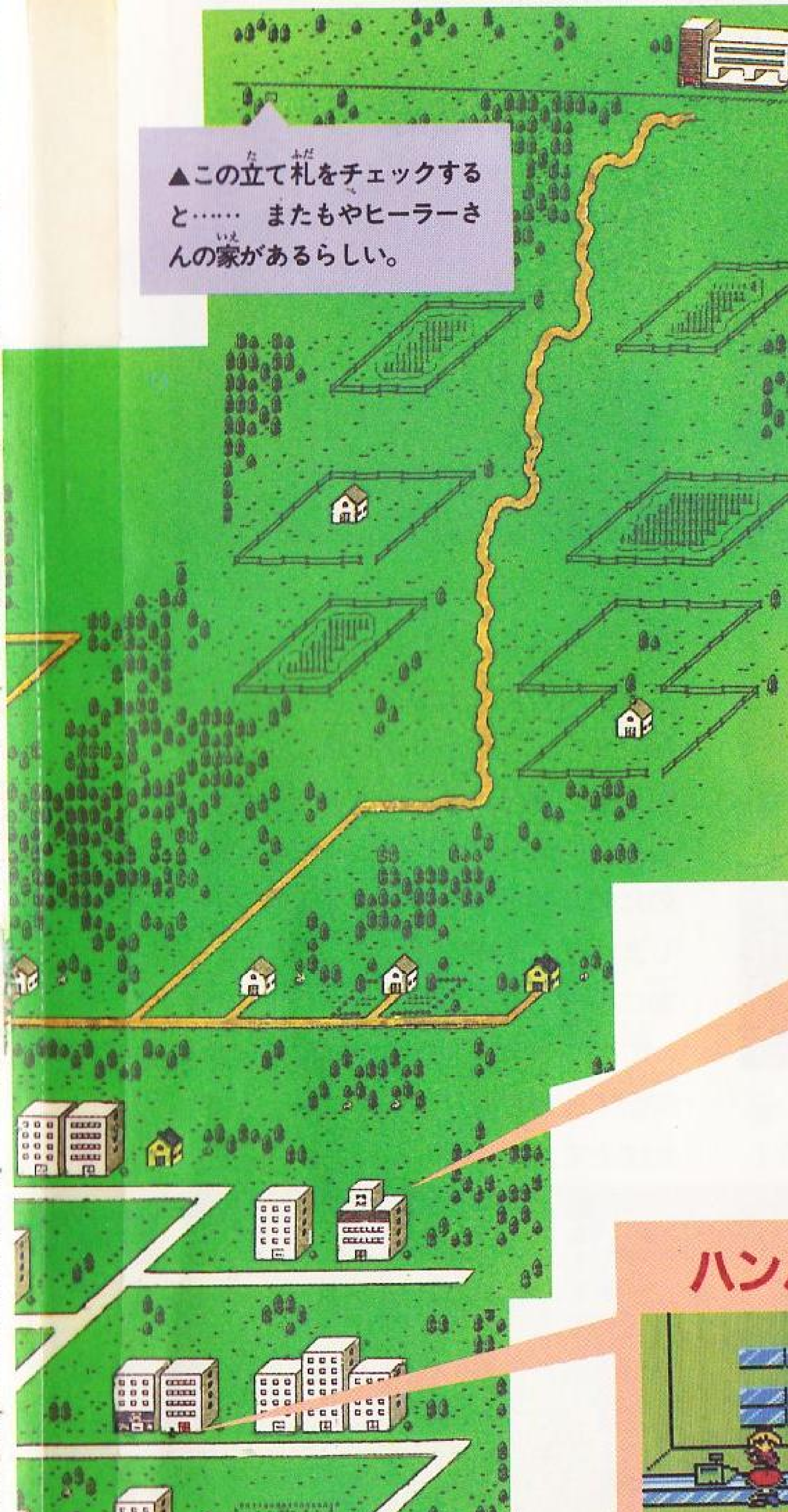
1F サービスセンター

ホテル



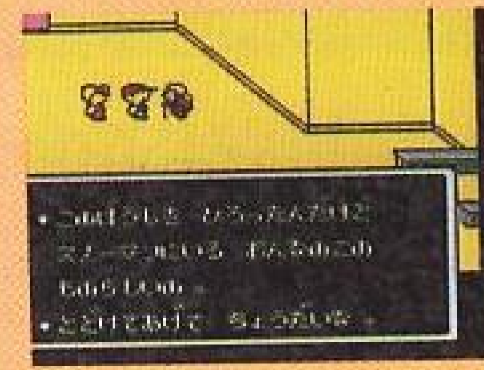
◀さすがにこのあたりまでくると高い。200ドル。





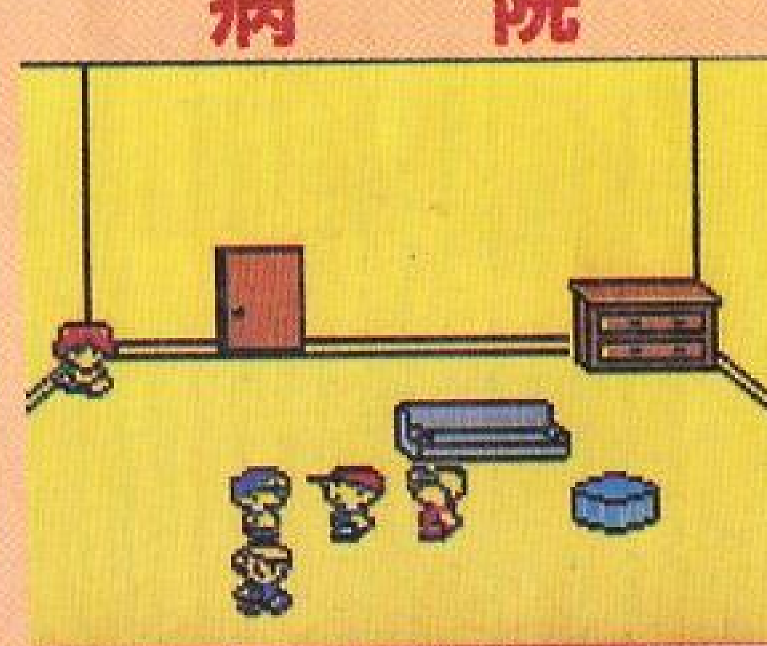
▲この立て札をチェックすると…… またもやヒーラーさんの家があるらしい。

レインディア駅



▲このぼうしはアナを仲間にするのに必要だ。とどけてあげようね。

病院



▲病院にはカゼをひいた人がいる。値段もけっこう高いぞ。

ハンバーガーショップ



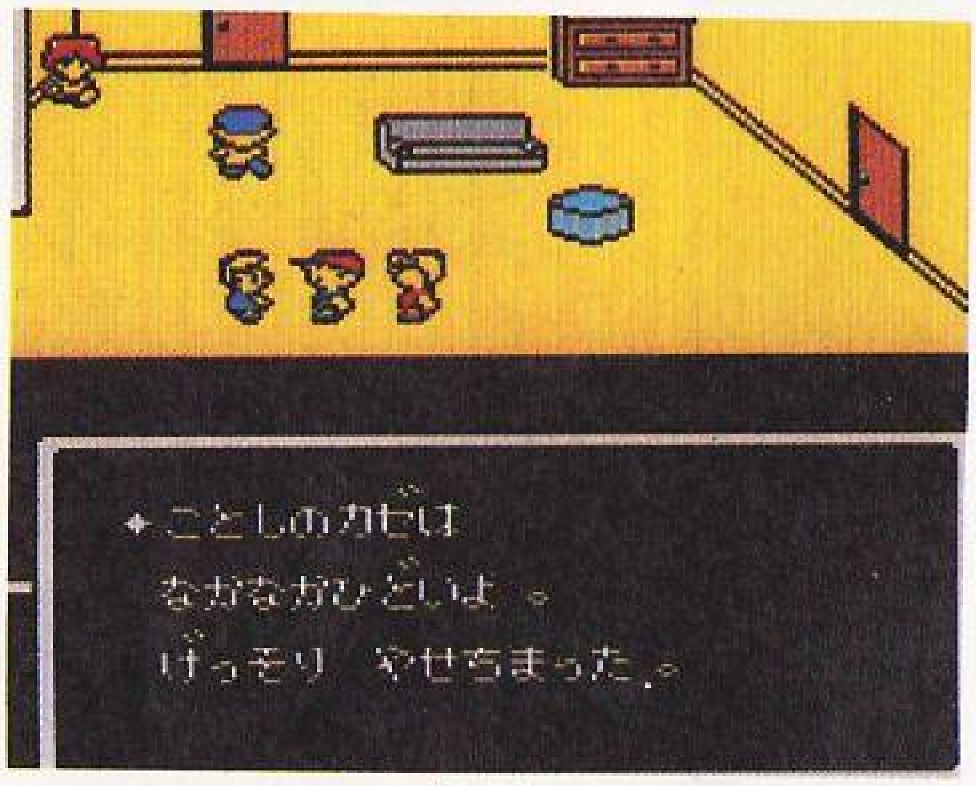
オレンジジュース
5ドル▶167ページ

フライドポテト
15ドル▶167ページ

ハンバーガー
25ドル▶167ページ

大ピンチ!!ニンテンカゼをひく

ゲッ!!
死んだ人もいるの!?



▲カゼをひいたら、病院でなおすのが普通。でもお金がかかるんだよね。





▲いろいろな場所で手に入るうがい薬は、高く売れる。カゼをなおすのとどっちに使う？

　ニンテンは、カゼをひくと戦闘中以外は数歩あるくたびにＨＰが１ずつへっていくのだ。カゼをなおす超能力はないから、病院かうがい薬にたよるしかない。まだレインディアだからいいものの、スノーマンにいったら、寒さのためにあっというまにカゼをひいてしまうぞ。うがい薬は、１つぐらいは常にもっておきたいものだね。

　町の左下のほうの男に話しかけると何回でもカゼをうつされてしまうのでおぼえておいて話しかけないように。

その他の耳より情報

スノーマンの少女



◀スノーマンの女の子は、後で仲間にくわわってくれる。

ハロウィーンの幽霊屋敷

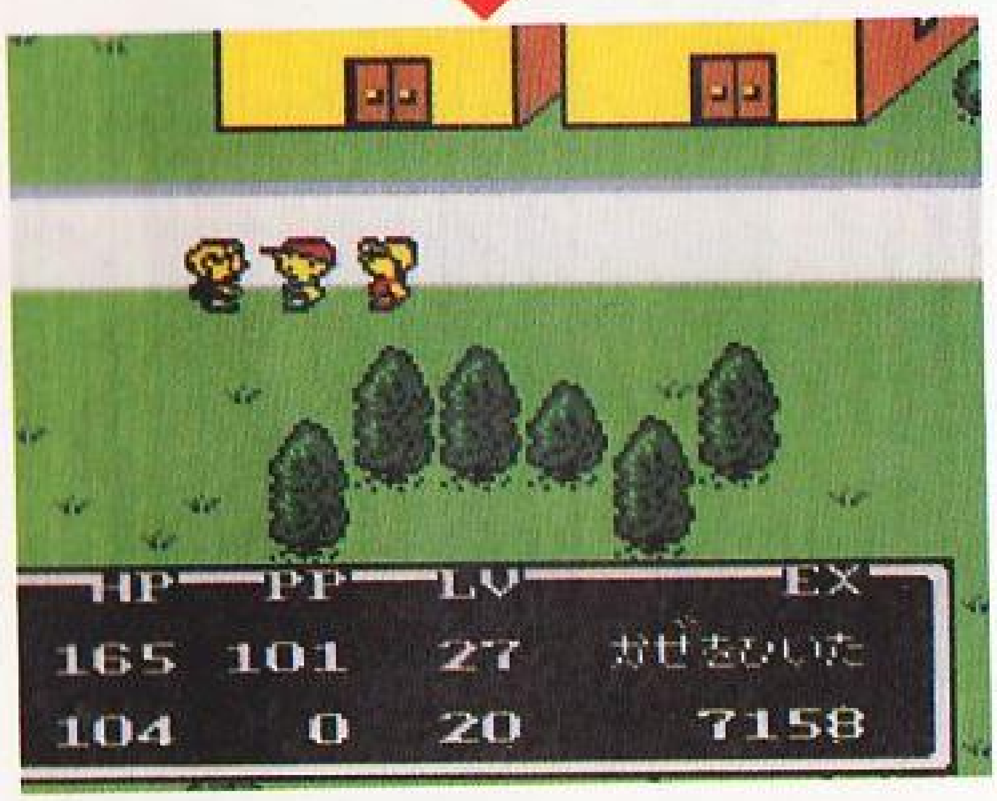


◀ハロウィーンの幽霊屋敷は、誰もいないのにピアノの音が。

カゼをうつされちゃった!!

▼この男に話しかけると、何度でもカゼをうつされる。





▲ほーらね。カゼをひいちゃったじゃないかよう。病院にいかなきゃダメだな。

駅前で耳より情報
山の上の予言者のカゼ薬

レインディアから北西にある山には、カゼひとつひかずにいる老人がいるんだって。これはひとつ、そのひけつを聞きにいく必要がありそうだなあ。おまけにその老人はなんでもくれるんだって。きまえがいいらしいんだよね。みんなの話を聞くといい人らしいから、さっそくいってみることにしようっと。予言者だっていう話もあるから、ついでに予言してもらっちゃおうかな? 胸を期待でふくらませて、いざ山の上へ!



▲カゼひとつひかない人。不思議だ。



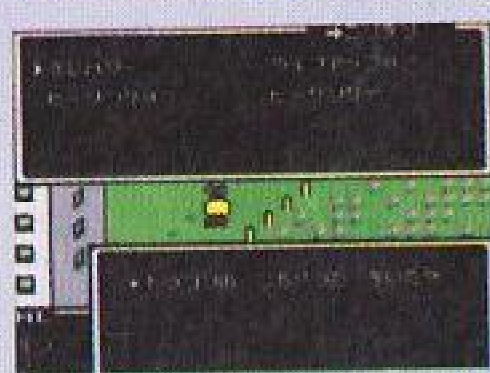
▲なんでも? ホントになんでも?

バレンタインは無法都市



◀バレンタインの人々は荒れているらしい。コワイよーん。

無口な子にはテレパシー



▲この手の無口な子にはテレパシーに限るね。

サギ師が金をくれた



▲サギ師からお金をあずかった。返すもんか。



落とし物注意!?



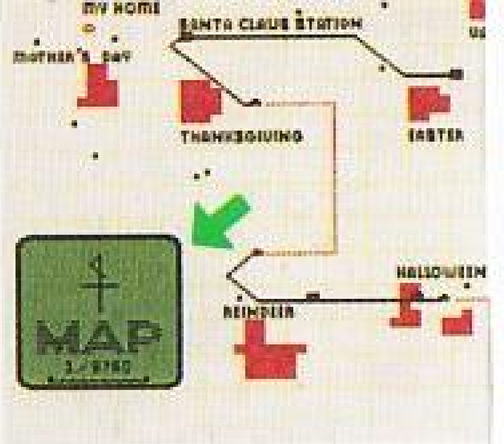
入れ歯発見

この立て看板をチェックすると、予言者のおじさんの入れ歯を手にいれることができる。きったねー。

こんな所にもヒーラーが!!



なんと、またまたヒーラーの家があった。ＰＰが少なかったらここで回復しておこう。でも一体何人いるのかな。



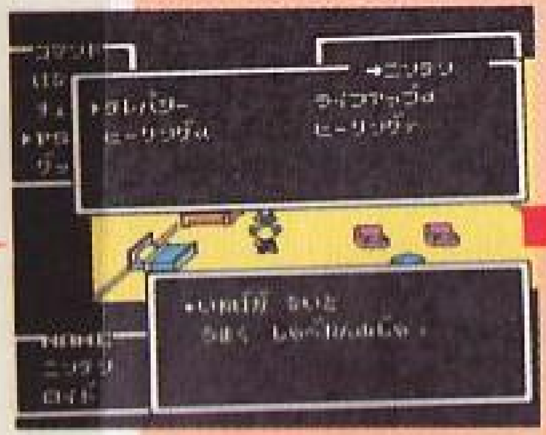
山の中の老人

300歳の予言者



▲何言ってんのかわかんない。

やっと予言者の家に来たと思ったら、入れ歯をなくして話がわからないぞ。こんなときこそテレパシーを。



▲テレパシーを使ってみると…



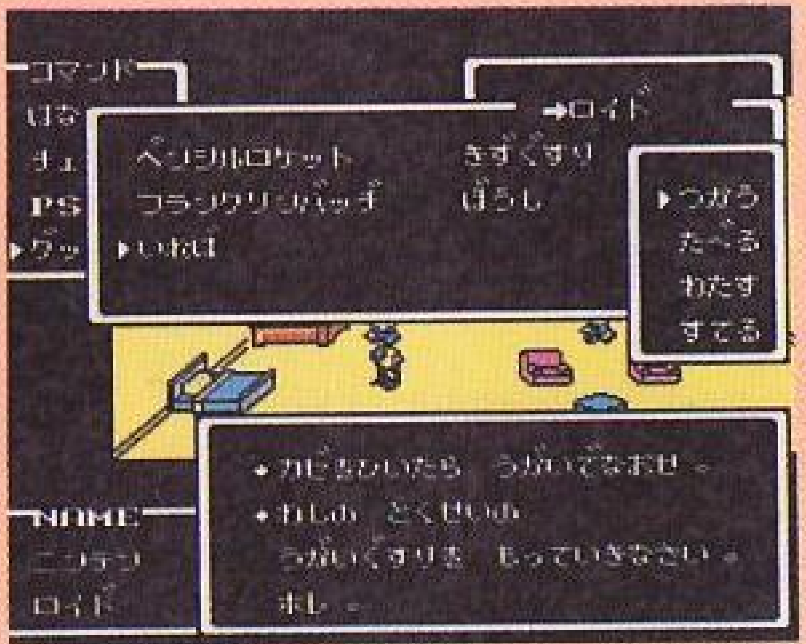
▲しょうがない、入れ歯をさがしにいくか。

老人は入れ歯がないと、テレパシーを使ってもなにもくれない。人助けだとおもってさがしにいこう。といっても、予言者の家のよこにある、落とし物注意の立て看板をチェックすると落ちているんだけどね。入れ歯を予言者にわたすと、よろこんでカゼをなおすアイテムのうがい薬をくれる。もっとたくさんほかのアイテムもくれればいいのにな。でもそれもワガママな話だけど。

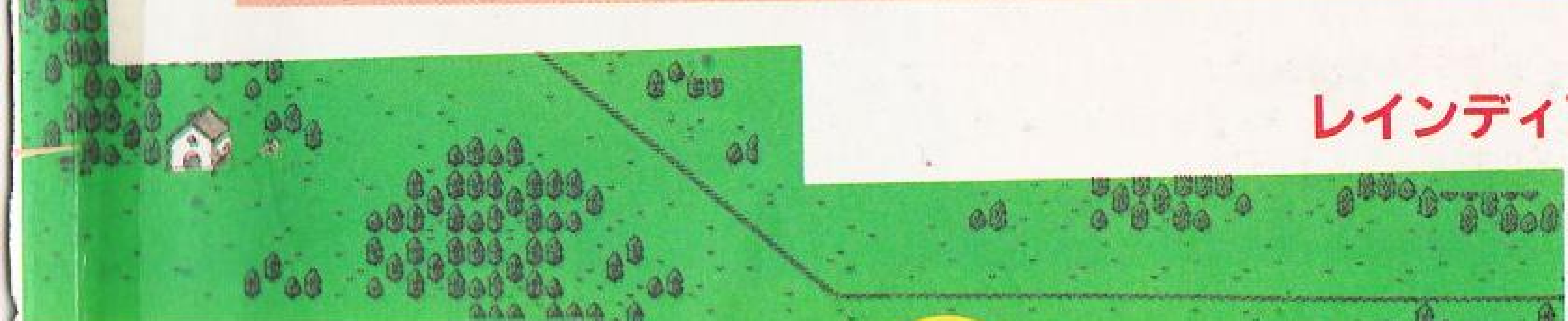


うがい薬をもらったあ!!

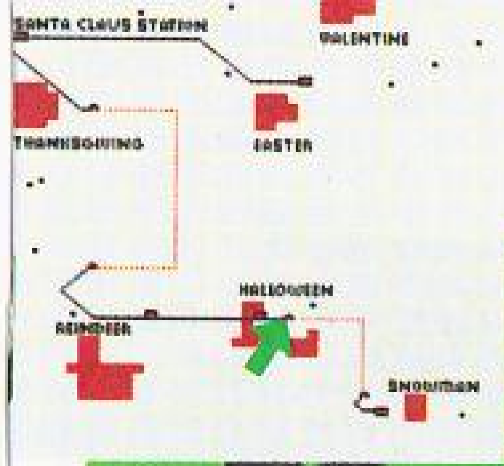
▶入れ歯のお礼にうがい薬をもらったぞ。



300年間もカゼをひかない理由はカゼ薬だった!? これでニンテンもカゼには負けない……かもしれない。でも300年間も生きているひけつっていうのはいったいなんだろう。そっちのほうが知りたいんだけどなあ。カゼ薬は常に1つは持っていよう。



レインディア→





病院 さびれた病院の中には、先生が1人。ナースのお姉さんはいない。

西ハロウィーンダウンタウン

ハロウィーンダウンタウンには、人がいない。そのかわりに敵はウジャウジャいるぞ。ホテルの支配人(?)だって敵なのだ。この町でキャラクターが仮死状態になったら、ほかの町へいくまで生きかえらせることができないので、戦闘は慎重にね。

宿屋 ここの主人はスターマンが化けている。泊まると闘うハメに。

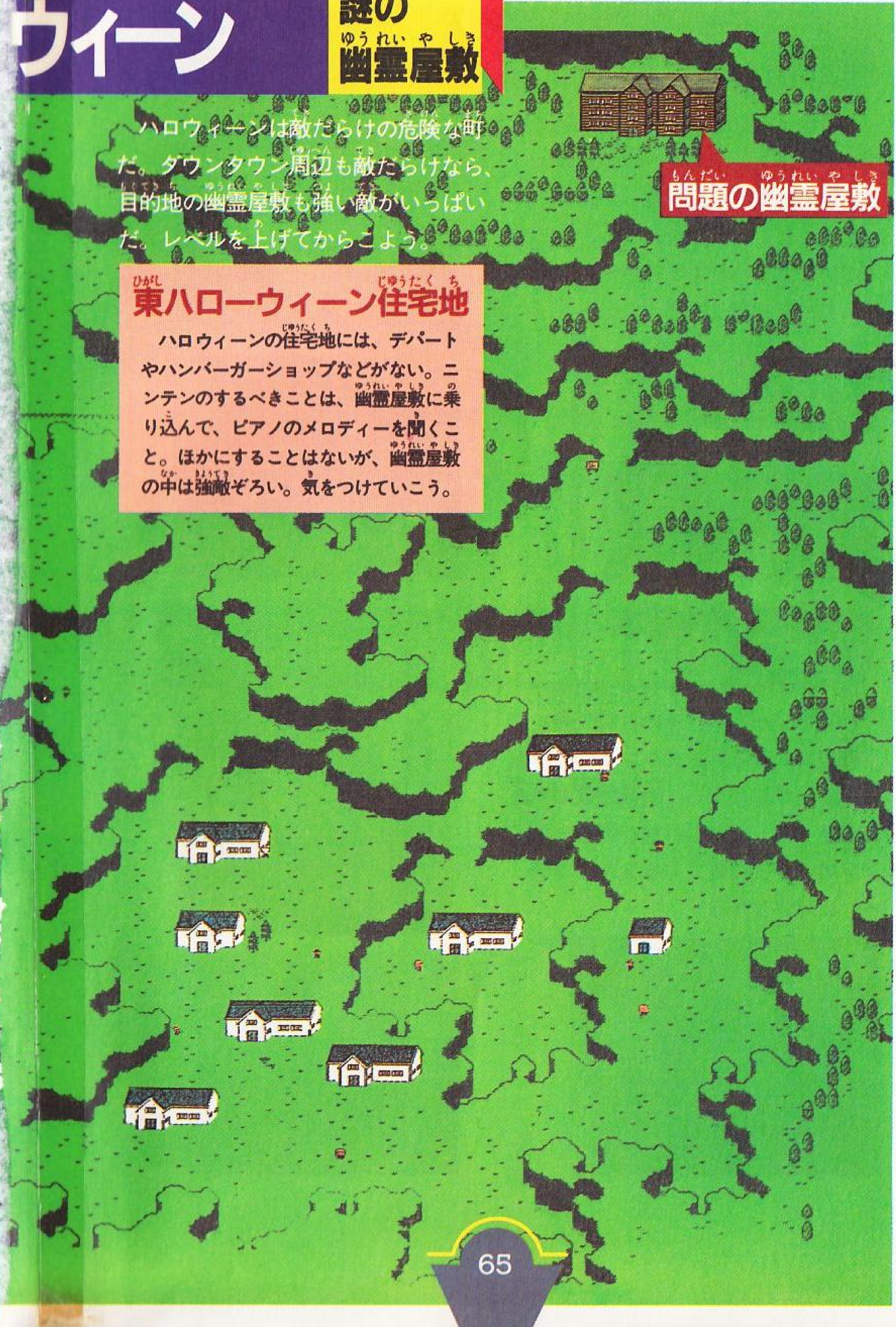
ウィーン

謎の幽霊屋敷

ハロウィーンは敵だらけの危険な町だ。ダウンタウン周辺も敵だらけなら、目的地の幽霊屋敷も強い敵がいっぱいだ。レベルを上げてからこよう。

東ハローウィーン住宅地

ハロウィーンの住宅地には、デパートやハンバーガーショップなどがない。ニンテンのするべきことは、幽霊屋敷に乗り込んで、ピアノのメロディーを聞くこと。ほかにすることはないが、幽霊屋敷の中は強敵ぞろい。気をつけていこう。



怪物に占領された町

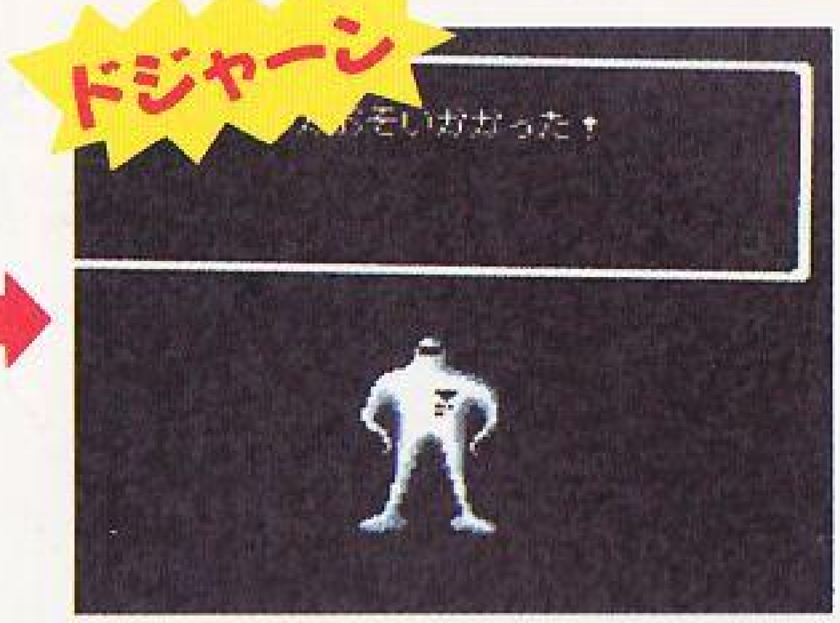
ハロウィーン駅をおりると、建物がポツポツある。でもほとんど入れないし、誰もいないんだよね。テクテク歩いていくと、ホテルがあった。中には人が。でもなんかようすがヘン。正体はスターマンだった！



▲町なのにひとっこひとりいないのかな。



▲このおやじ、なんだかようすがおかしい。一泊してみると…。



▲ついにスターマンが登場。こいつのPSIには注意！

住宅地は幽霊の話でもちきり

ハロウィーンは、その名前の通り!?お化けがいっぱい。ダウンタウンがモンスターだらけなら、幽霊屋敷まであるんだって。だれもいない屋敷からピアノの音が聞こえてくるなんてコワ〜イ。にげようかな？



▲ダウンタウンからにげてきた人。体験談ていうやつね。



▲幽霊がでる？ 一体どんな幽霊だろう。



▲ピアノがなるって、なんの曲がなるの？ まさか……。

ゲーム・アシスタントの3つのヒント

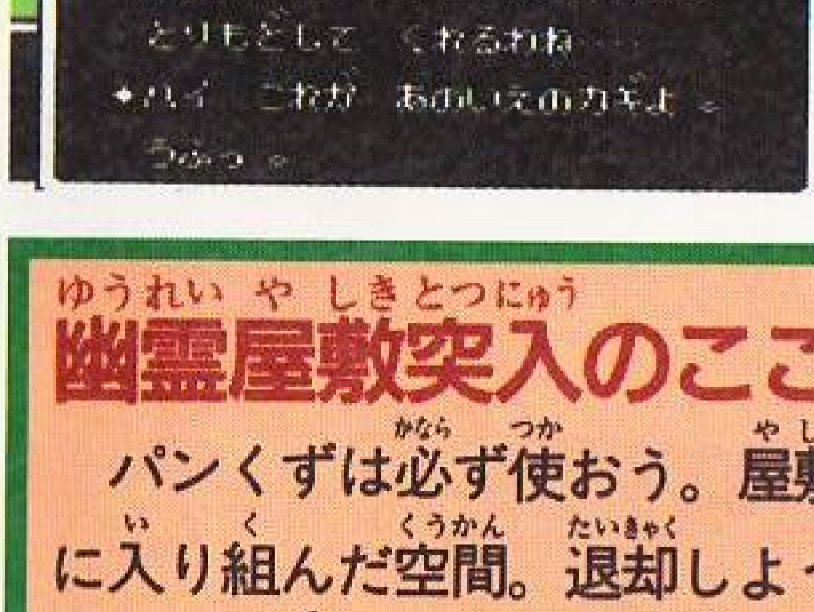




ハロウィーンには、ゲームアシスタントがいて、1回1000ドルでゲームのヒントを教えてくれるんだ。でも、いちいち聞くたびにお金をとられるのは悲しい。セーブとリセットをうまく使うとタダだ。

ローズマリーの屋敷へ突入

ハロウィーンでやることは、ローズマリーの屋敷へ入ってピアノのメロディーを覚えること。それしかすることがないだけに、中の敵も相当手強い。パンくずを用意して、ピンチになったら脱出できるようにしておこう。



◀ローズマリーの娘からカギをもらおう。



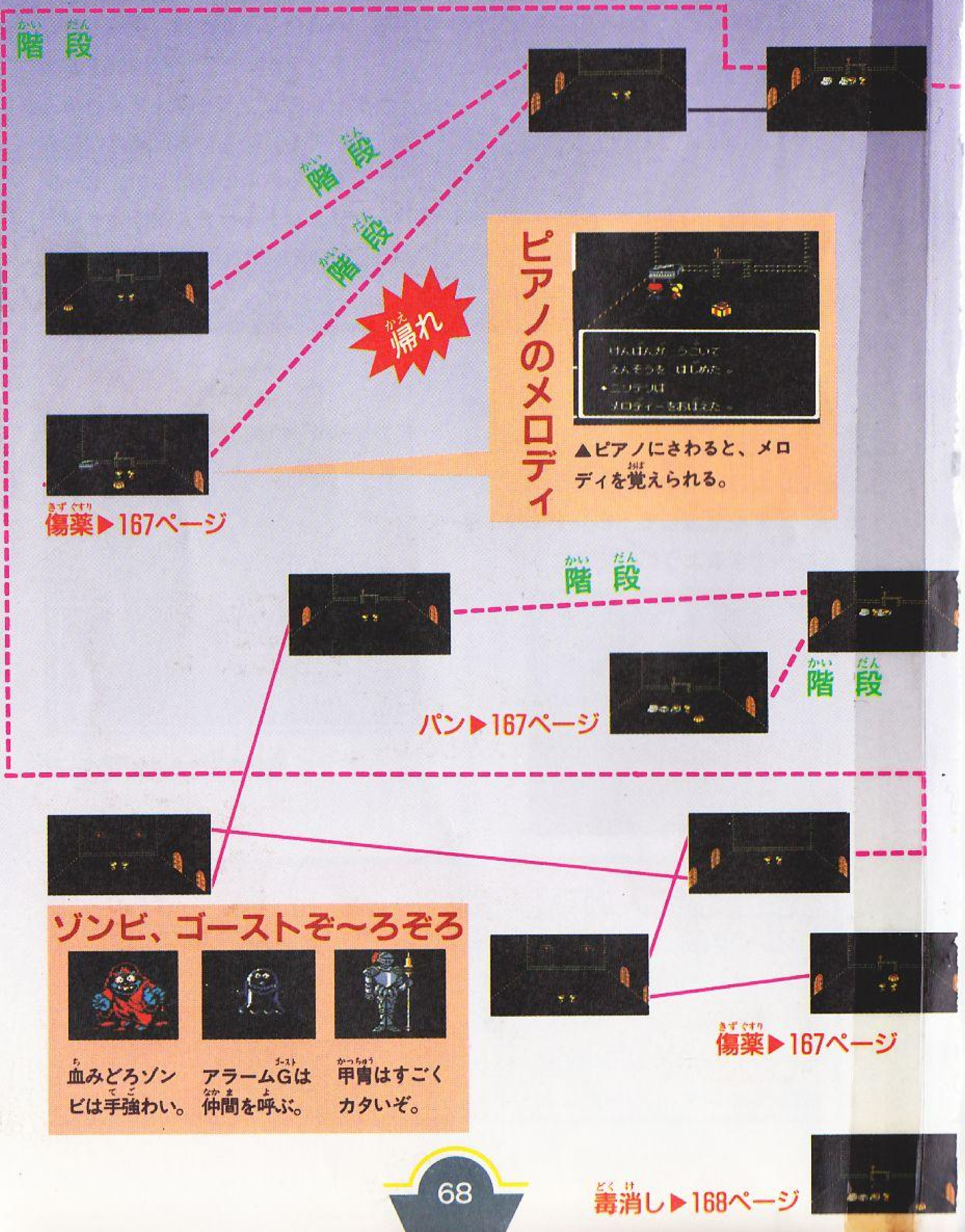
幽霊屋敷のカギ▶172ページ

幽霊屋敷突入のこころえ

パンくずは必ず使おう。屋敷の中は複雑に入り組んだ空間。退却しようとしても、なかなか出ることができない。また、石化をかけてくる敵がいるのでヒーラーの家の位置(レインディア)を頭に入れておこう。



幽霊屋敷探険



ピアノのメロディ

▲ピアノにさわると、メロディを覚えられる。

ゾンビ、ゴーストぞ〜ろぞろ

血みどろゾンビは手強わい。

アラームGは仲間を呼ぶ。

甲冑はすごくカタいぞ。



幽霊屋敷の中はまっくら。おまけに、ものすごく広いのだ。出現する敵も、ダストゴーストをはじめ、強者ばかり。体力回復のためのアイテムをたくさん用意していこう。ピンチのときにはパンくず使え。

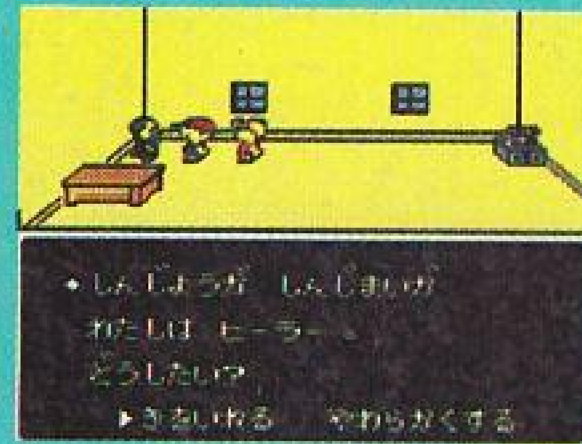


毒消し▶168ページ

おせっかいなネズミ

▲ピアノのある部屋をおしえてくれるのかと思ったら、この思わせぶりな態度。

ヒーラーの家



▶スノーマンのヒーラーといっても、とくにほかとすることが変わるわけではない。PP回復と石化の解除が決め技だ。

スノーマンの駅



▲終点のスノーマン駅。町までけっこうある。



雑貨屋



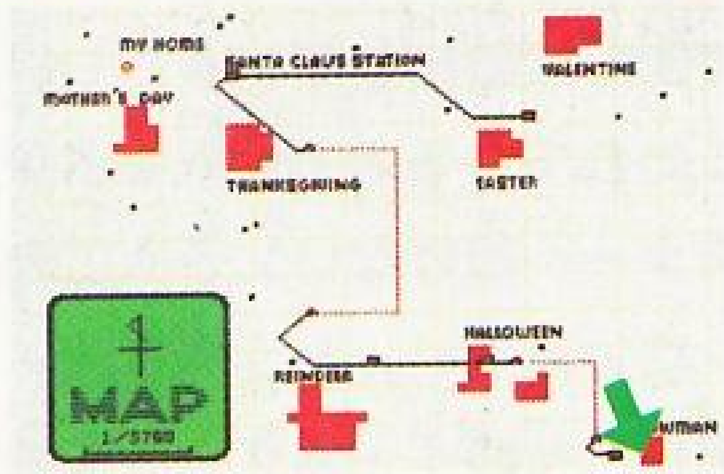
◀ほかの町にあるデパートのかわりが、このジャックの店だ。といっても、デパートほど品ぞろえ豊富ではない。寒い地方なので、うがい薬は買っておこう。

パン	30ドル	▶167ページ
うがい薬	175ドル	▶168ページ
傷薬	194ドル	▶167ページ
フライパン	300ドル	▶163ページ

スノーマン

超能力少女 アナ

この町には、3人目の仲間、アナがいる。レインディアの駅前でもらったぼうしを、教会にわたしにいこう。アナを仲間にしたあとは、教会にただで泊めてくれるようになるので、レベルアップにはげもう。いちいち宿屋に泊まらなくてもいいぞ。寒いから、カゼに注意しよう。





教会

教会にはアナがいる。ぼうしをわたせば仲間になってくれる。超能力が得意な女の子だ。心強いぞ。

宿屋

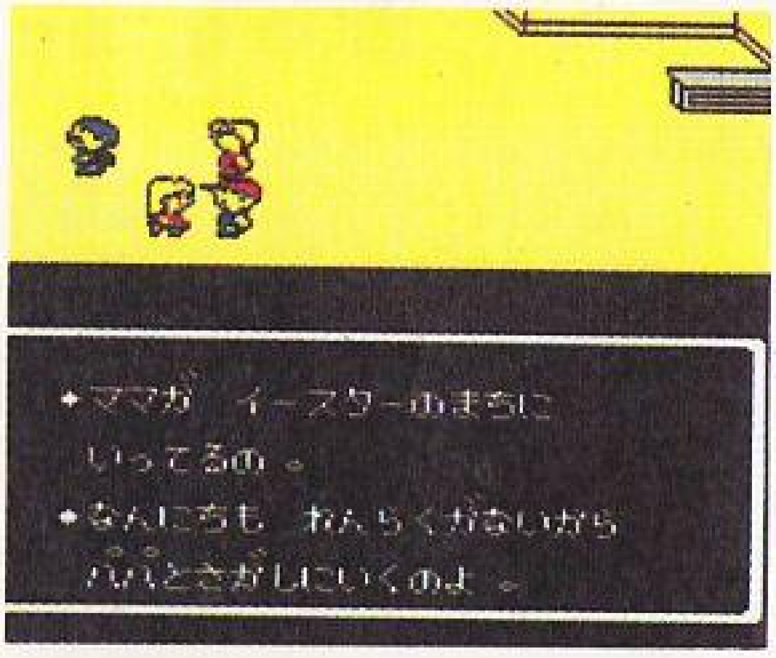


ここの宿屋は375ドル。だいぶ高いから、教会に泊めてもらうか、ヒーラーの家でPPを回復するかしたほうがいいぞ。



イースターで神隠しに

北にあるイースターという町では、神隠しが続出しているらしい。線路がこわれているので母親をさがしにイースターへ行けない父子もこのスノーマンにいる……。どうやらスノーマンの次は、そのイースターって所へ行ったほうがいいらしいな。



◀お母さんをさがしにイースターまで行きたいそうだけど。



◀神隠しなんて今どきそんなことがあるのかな？

砂漠の老人

アドベント砂漠は、イースターの近くにあるんだよね。その砂漠には老人がいるんだって。いったいどんなおじいさんなのかな？　なんで砂漠にいるんだろう。ラクダの骨もあるらしいけど、よろしくいってどうするのかな？とにかく砂漠に行ってみないとね。



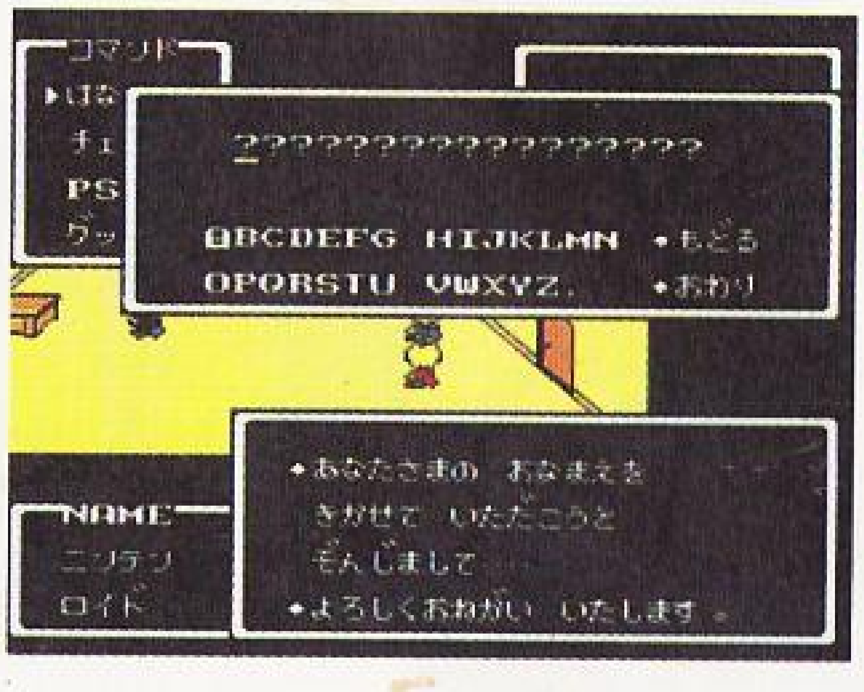
◀おじいちゃん？　何して暮らしてんのかな？



◀ラクダの骨によろしくいって返事をしてくれるの？

お父さんが名前を聞いてきたぞ!?

ここで名前を登録しておくと、スタッフロールにキミの名前がでるのだ。スタッフロールとは……後でわかるよ。ここで登録する名前というのは、ゲーム開始時にキャラにつけた名前じゃなく、キミ自身の名前を登録しよう。最後のほうで意味がわかるはずだよ。



◀ローマ字か英語で正確に登録するのだ。

教会の超能力少女

スノーマンの町の奥には教会がある。そこには3人目の仲間、アナがいる。レインディアでもらったぼうしをもって教会へ行こう。途中の敵は強いけど、気合でのりきろう。



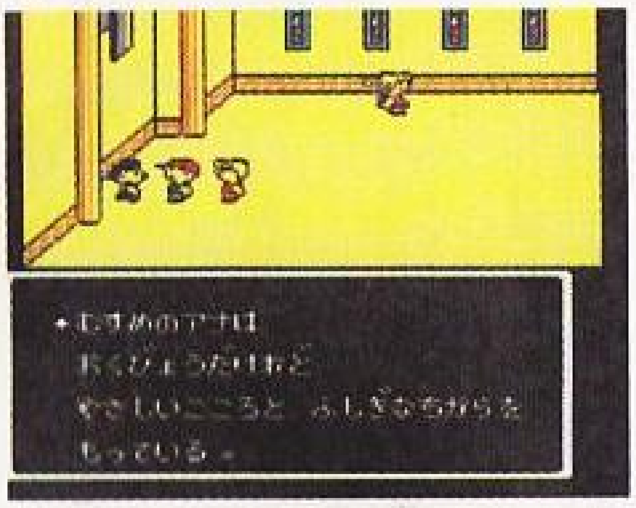
◀アナちゃんの家は教会か。さっそく教会へいこう。



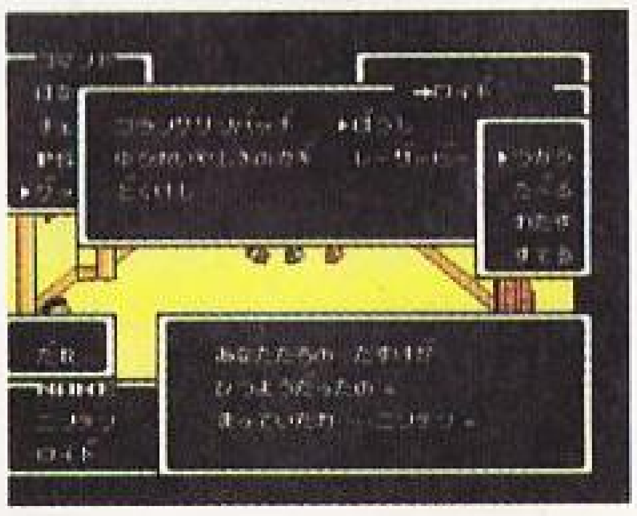
◀ここが教会だ！ お寺じゃないよ……知ってるか。



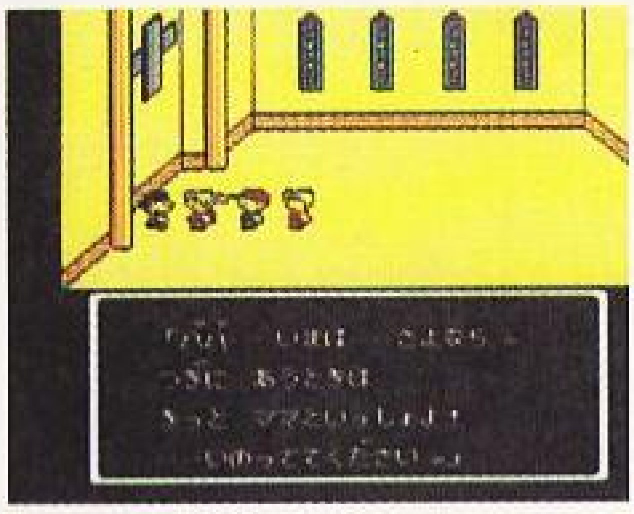
スノーマン



◀これはアナのパパ。うしろのほうに見えるのが、3人目の仲間、アナだ。



◀アナにぼうしをわたすと仲間になってくれる。3人そろえば旅も楽しい！



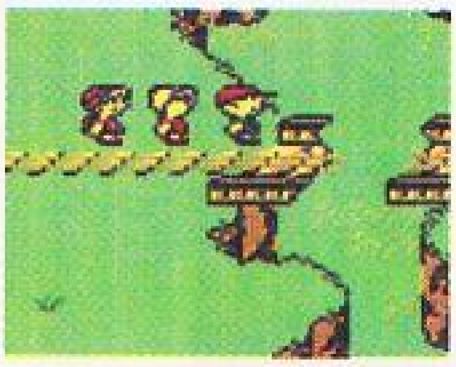
◀親子の感動の別れ。アナのお父さんはただで一泊させてくれる。持つべきものは親!?



アナは、女の子だけあって体力があまりない。でもその分、超能力は強力だぞ。ニンテンの使えない超能力もたくさんおぼえていくから、心強いことこの上ない。アナのお母さんは、イースターに行ったまま行方不明らしい。レベルを少し上げてイースターをめざそう。アナに防具を買うのもわすれずにね。

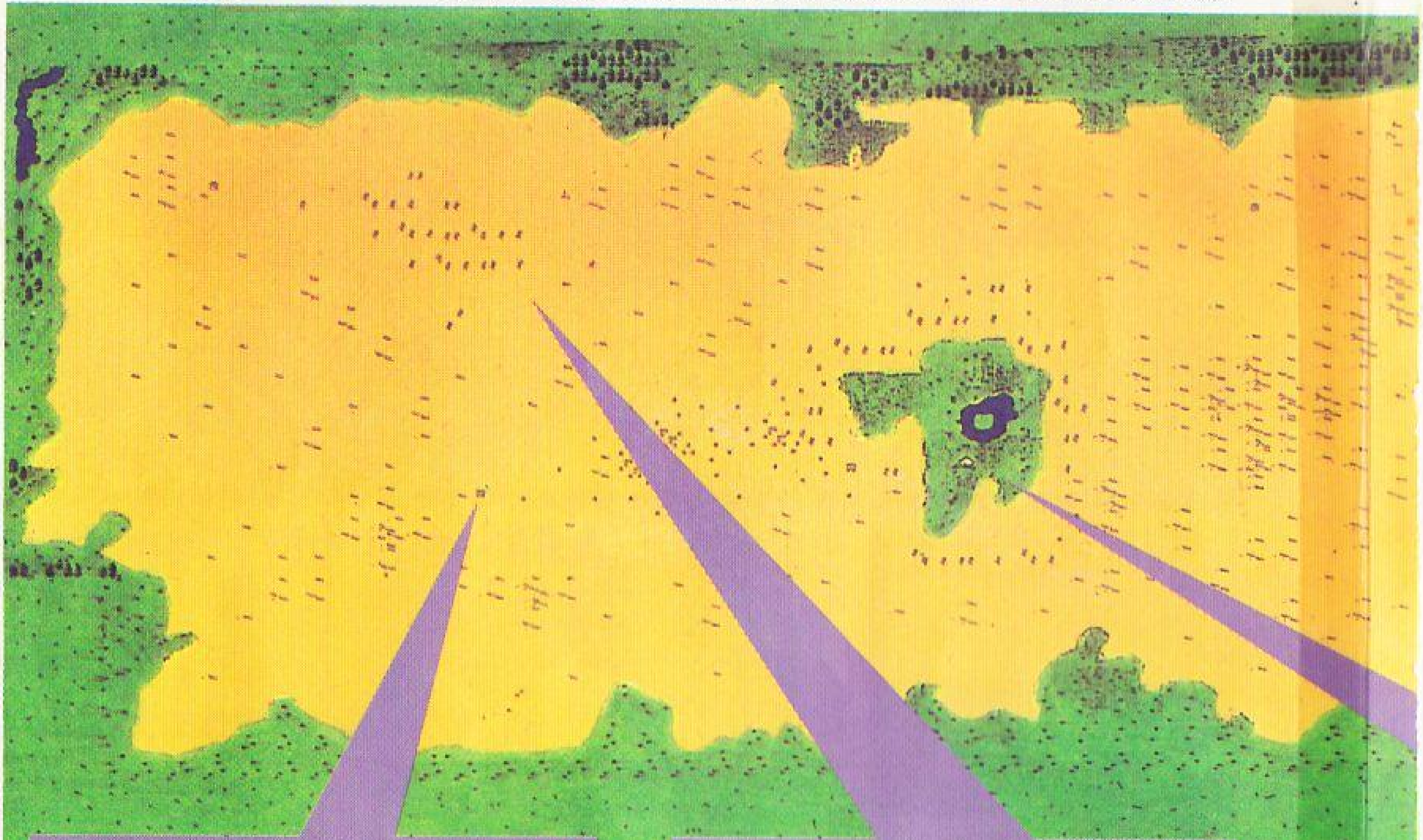
アドベント砂漠

広大無限の大砂漠

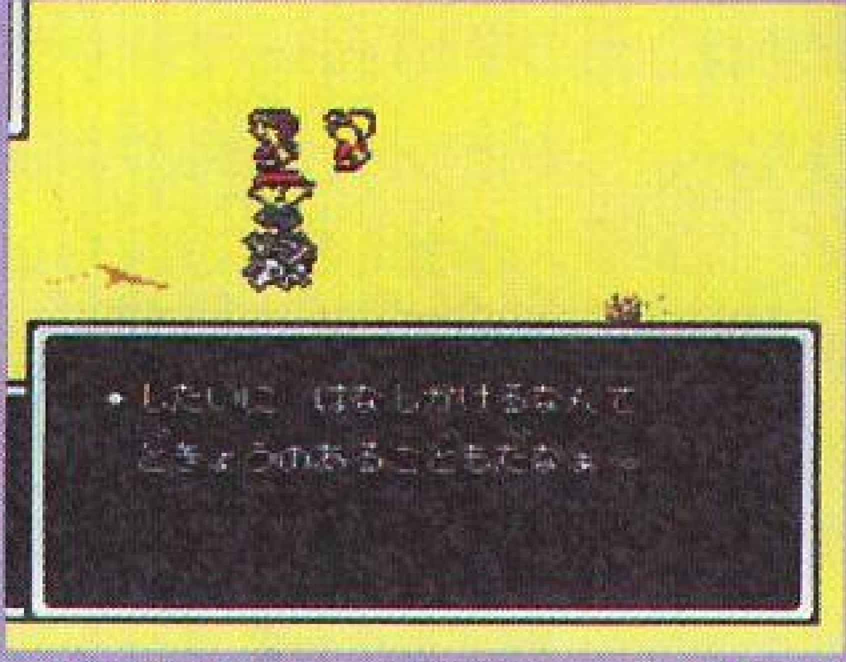


◀イースターへは歩いていこう。

イースターへ行くための鉄橋はこわれている。しようがないので、アドベント砂漠を通っていこう。砂漠には強敵が多い。イベントも数多くあるから一通り歩き回ってみよう。思わぬ発見があるかもしれないよ。

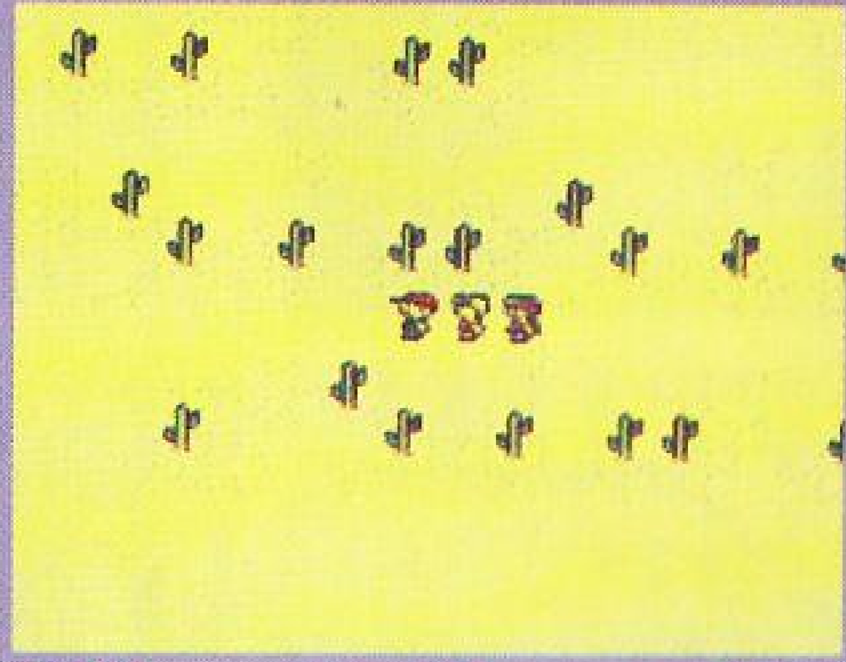


しゃべるラクダの骨

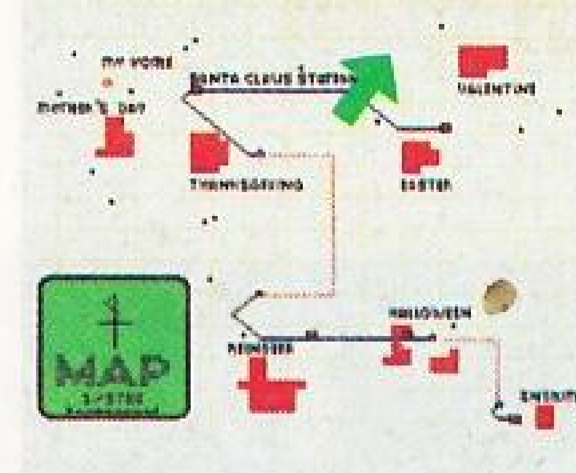


▲特に意味はない。スノーマンで聞いた話のわりにためにならない。

何かあるサボテン地帯



▲数多いサボテンの中に1つだけ歌うサボテンがある。チェックしてみよう。



謎の遺跡



▲遺跡の入口には、強いロボットが。戦闘中は逃げられないから気をつけよう。中に入ると、そこは猿の巣だった。ウソの情報に注意。

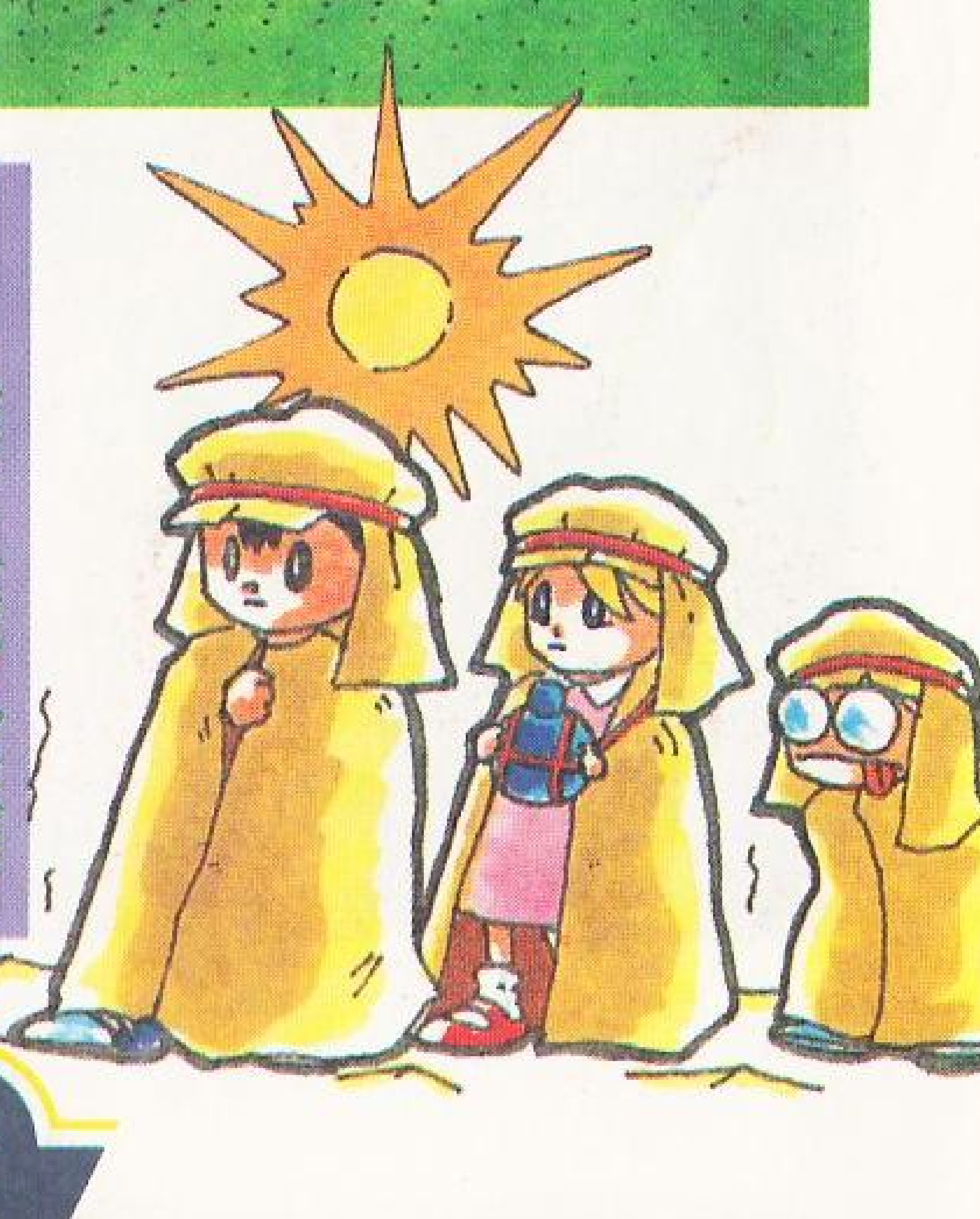
アドベント砂漠



砂漠の老人



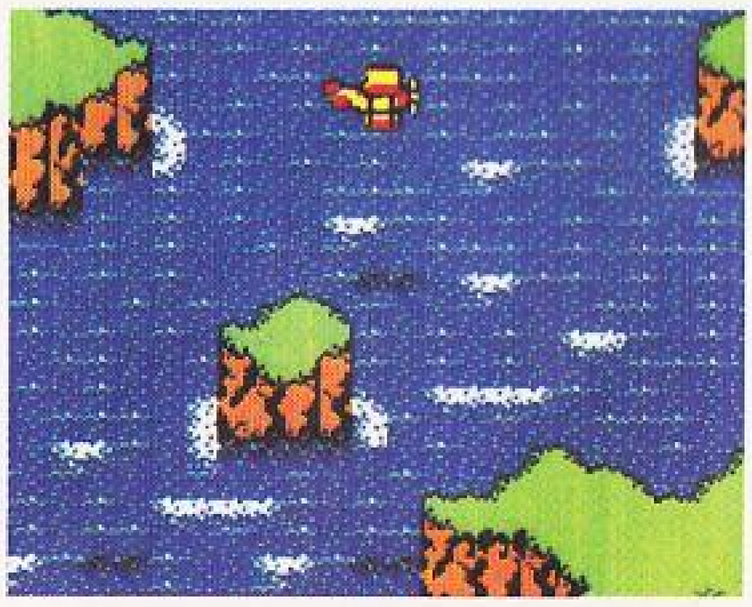
◀老人は、飛行機で遊覧飛行をしてくれる。もちろん有料だ。



砂漠の飛行機じいさん!!

アドベント砂漠のほぼ中心には、飛行機を持っている老人がいる。話しかけると、遊覧飛行に連れていってくれる。１回乗るごとにお金をはらうんだけど、そのたびにチケットの半券をくれる。10枚ためると、戦車をかしてくれるんだ。そいつに乗って砂漠探険できたらカッコいいだろうなあ。

料金表		
	Aコース	5ドル
	Bコース	10ドル
	Cコース	15ドル



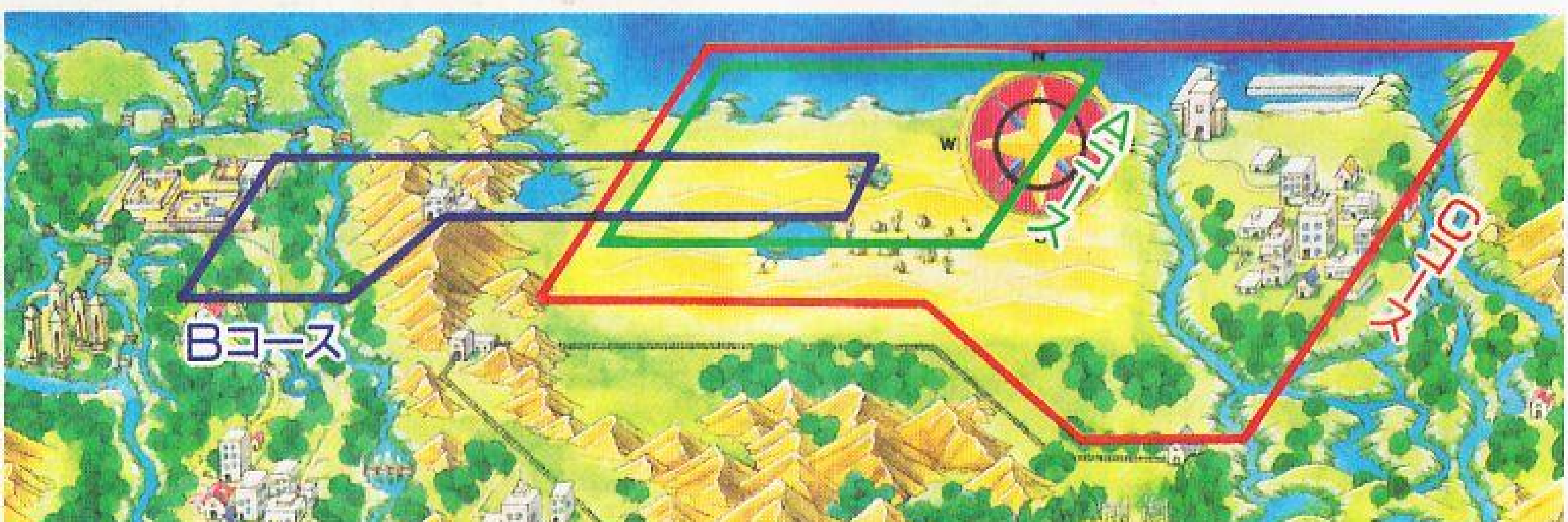


◀遊覧飛行は全部で3コース。上空からなら徒歩ではいけない場所も見ることができるぞ。

◀チケットの半券を10枚あつめると、戦車をかしてくれるのだ。待ち遠しいなあ。

飛行機遊覧コース

チケットの半券▶172ページ



砂漠を探索

アドベント砂漠には、老人のほかにもラクダの骨や歌うサボテンなどのめずらしい物がある。よく歩きまわってどこに何があるかおぼえておこう。話によると地雷まであるらしい。ぶっそうだなあ。



◀ラクダの骨はひとつだけとはかぎらない。見つけたら、とりあえず話しかけてみよう。

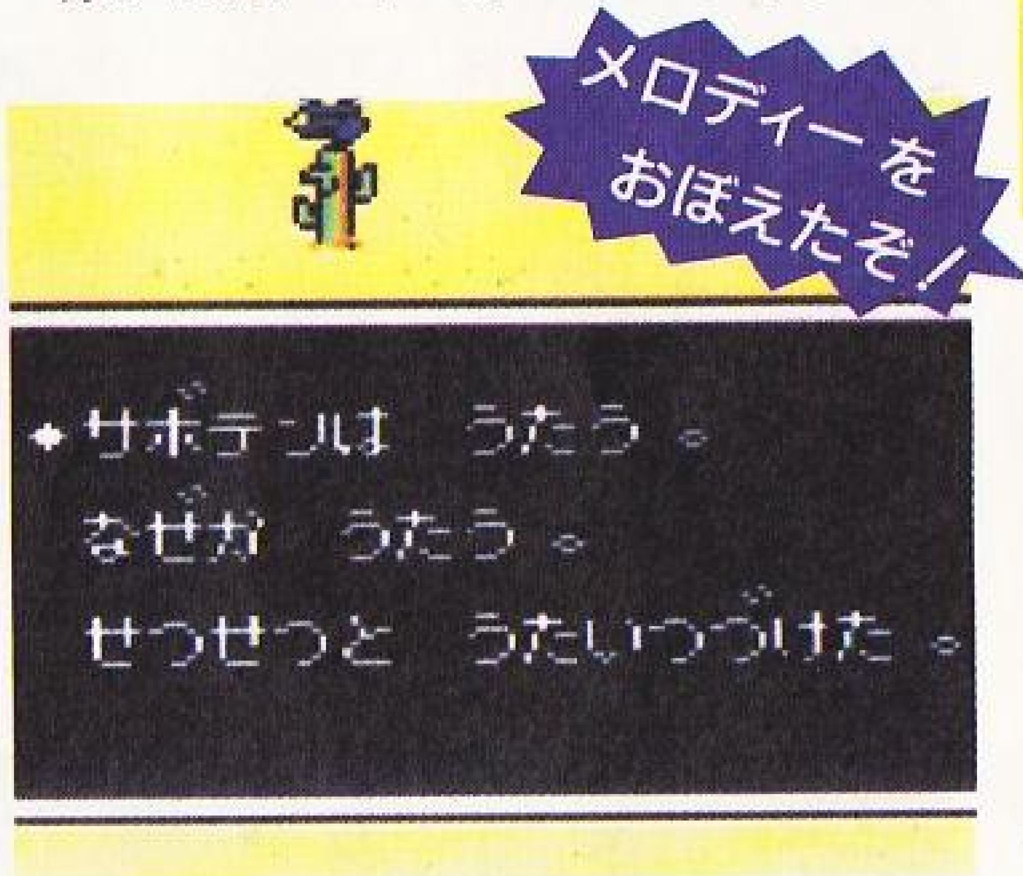


▶なんでも昔埋めた地雷が、まだひとつだけ残ってるらしいのだ。踏んだら大爆発だあ！

歌うサボテン

サボテンの群生地には歌を歌うといわれるサボテンがひとつだけ生えている。そして、このサボテンが歌う歌こそ、メロディーの1つなんだ！

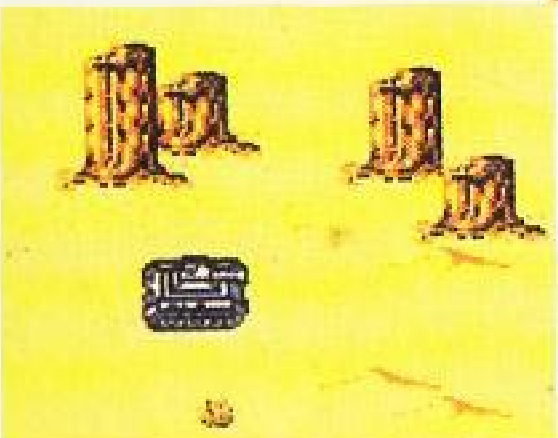
歌を歌うサボテンは、そう簡単に見つかるワケじゃない。ただひとつ、ヒントを言えば、このサボテンには顔がついているんだ！　ヒエ〜ッ不気味！　敵に気をつけて探してみよう。



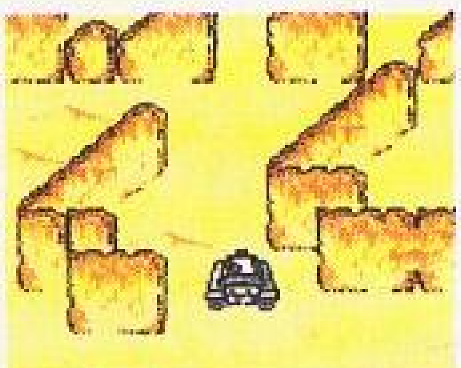
▲メロディーをおぼえた！　これで残るメロディーは？　オカリナとウインドウで確認。

戦車で遺跡へ突入

遺跡入口には強力なロボットがいてとても生身では入れない。奴を倒せるのは戦車だけだ。ちなみに戦車に乗っていれば砂漠では敵に会わない。



◀砂じん巻き上げ、無敵の戦車が行く！



▲遺跡の入口へ急げ！

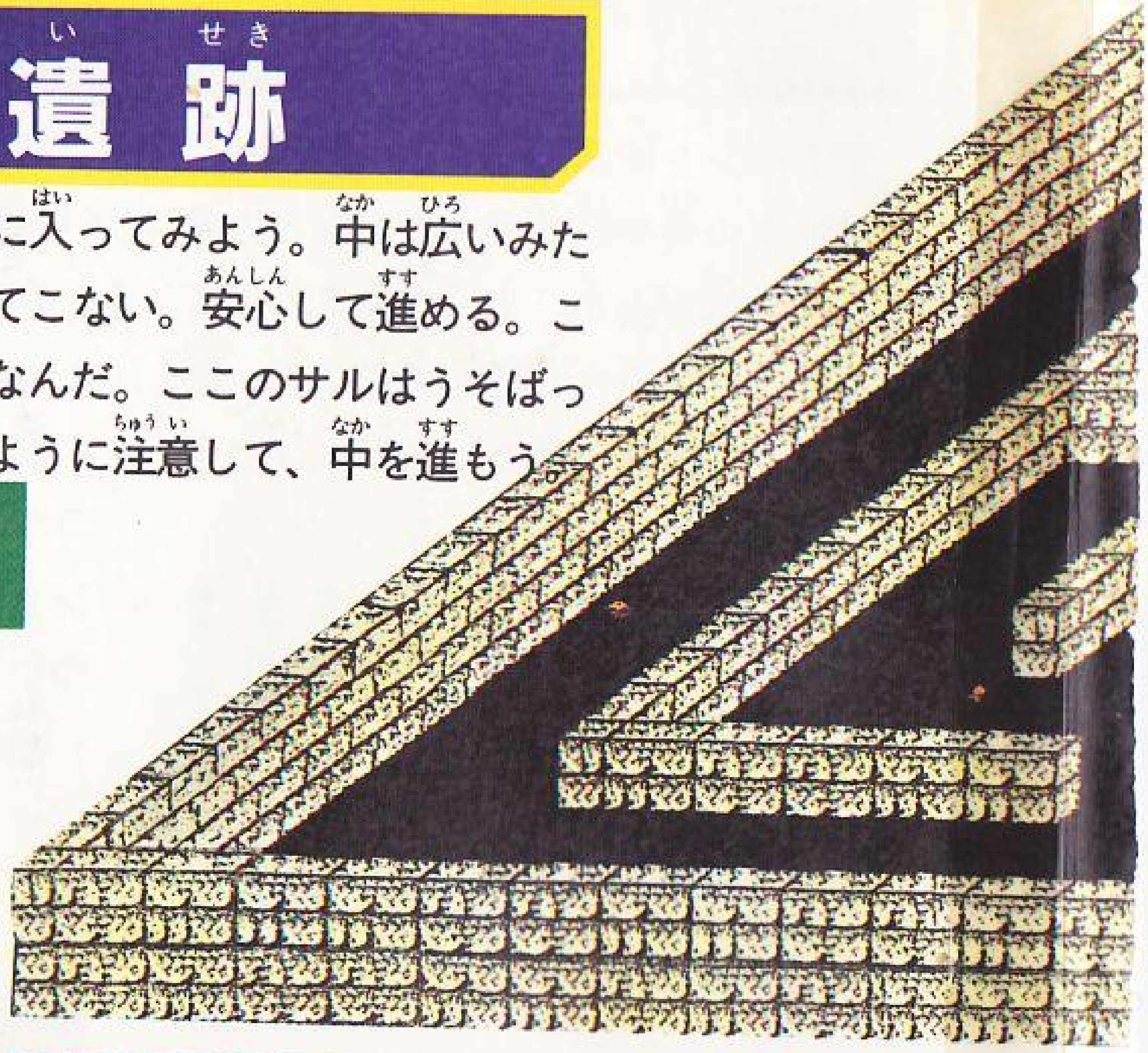


▲こいつは戦車で戦う以外方法がない。必殺の砲弾をたたきこめ！

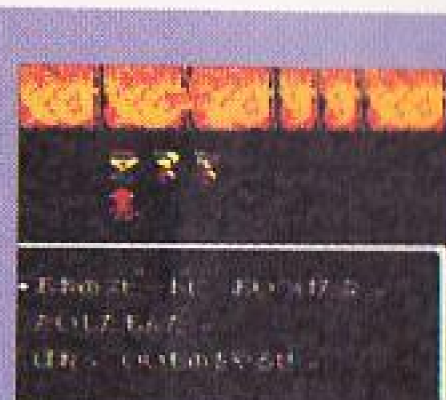
猿の遺跡

猿の遺跡を発見。さっそく中に入ってみよう。中は広いみたいだね。ここでは敵は1匹もでてこない。安心して進める。ここに住んでるのはうそつきザルなんだ。ここのサルはうそばっかりつくんだよ。だまされないように注意して、中を進もう。

地下1階



地下2階



スピードカプセルもらった

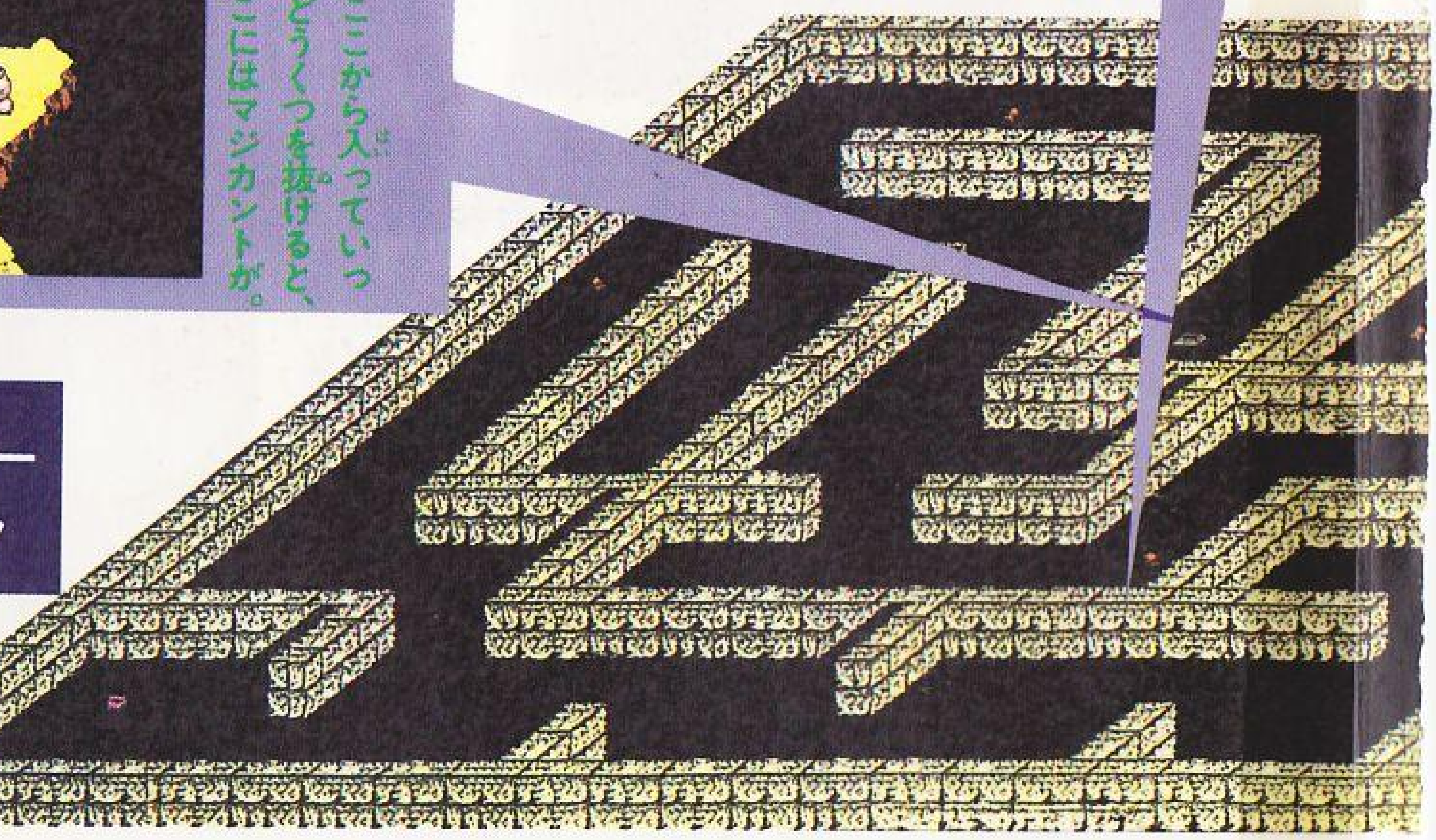
◀スピードカプセルがもらえる。

いったいこの下には何が…



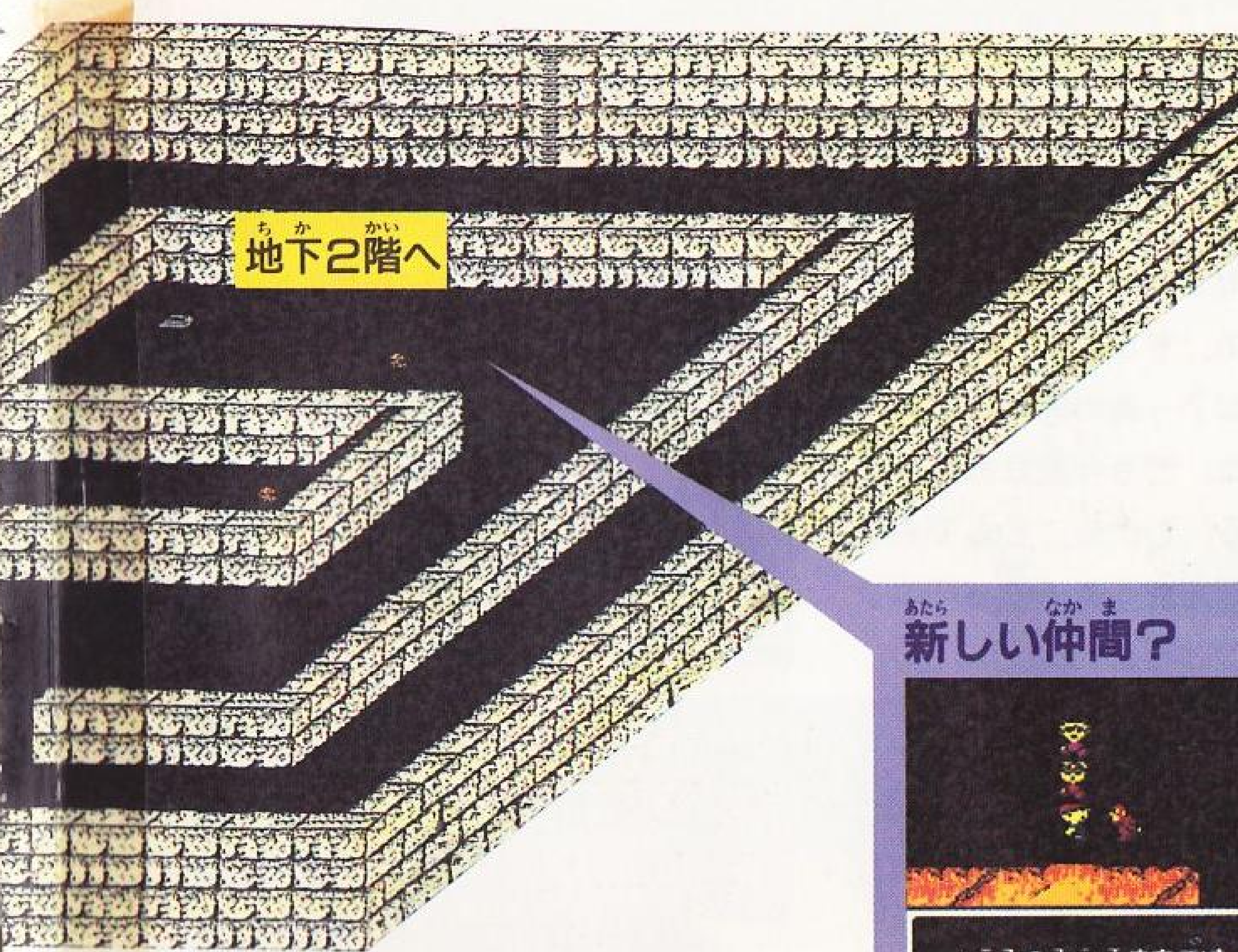
◀ここから入っていってどうくつを抜けると、そこにはマジカントが。

サイパワーストーン



●サイパワーストーン▶169ページ

●スピードカプセル▶171ページ



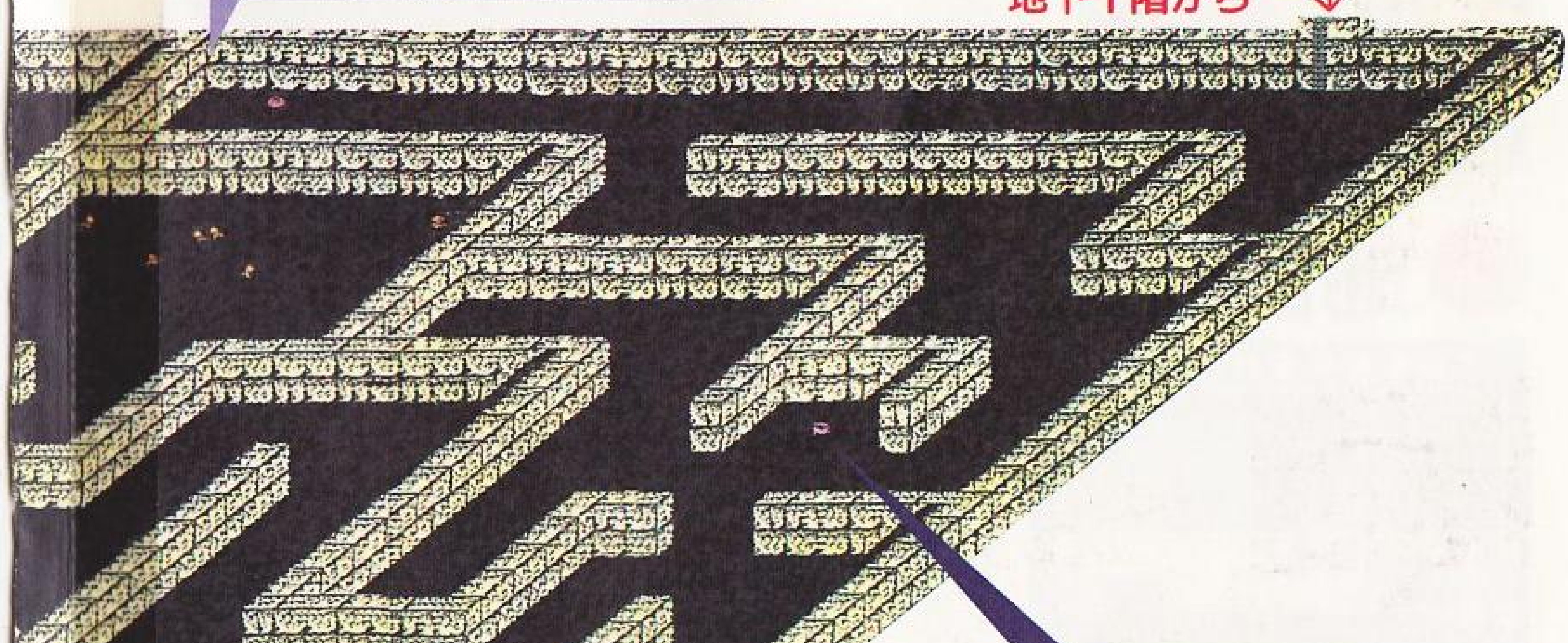
新しい仲間？



▲サルから、テディについての情報が聞けるよ。たまには本当のこともいうんだね。

サイパワーストーン発見！





すっごく強くなったので 再びマジカントへ

最初にマジカントから外へ出る時に、地下大河の中に、ドラゴンがいたのを覚えているかな？　あの時にはねむっていたんだよね。でも今度はめざめて、戦うハメになる。しかも、とんでもなく強い！　超能力をうまく使ってニンテンの攻撃にかけろ！



◀ねむっているドラゴンに近づくと……。

地下大河でドラゴン退治



ドラゴンは、今までの敵とは格が違う。アナやロイドは、ニンテンのサポートに専念しよう。ディフェンスアップβや、オフェンスアップなどの戦闘補助の超能力をうまく活用して、直接攻撃はニンテンにまかせよう。長期戦になれば、体力回復ができないドラゴンは不利だ。ニンテンの体力に気を使いながら戦っていれば、必ず勝てるだろう。倒すとメロディが聞ける。

地面を泳ぐネコのリボン



◀地面を泳ぐネコのいる場所は、詩人の家の下のほう。

地面を泳ぐネコは、アナが仲間になったあと話しかけると不思議なリボンをくれる。これは、アナだけしか装備できないのだが、装備するとディフェンスがアップするのだ。男の子だけのときはくれなかったくせに〜。女の子にあまいネコだなあ。

不思議なリボン▶170ページ

詩人の歌は重要ヒント

ギター弾きの詩人は、パーティ全員がレベル25以上になると、歌を完成させて歌ってくれる。歌の内容は、ニンテンがおぼえなければならないメロディに関係しているのだ。

ついに歌ができた！



◀そのとき連れている仲間がレベル25以上じゃないとダメ。

キューピー人形なぜ泣くの
それはカナリアが鳴くからよ
サルが歌えばピアノも歌う
ピアノはお化けが弾くのかな
砂漠のサボテンさみしそう
1人でよなよな歌ってる
ドラゴン倒れて音譜が残る
イヴが最後に歌うとき
クイーンマリーに時間が戻る
ラララ不思議なララバイよ
ララバイバイさようなら

★キューピー人形なぜ泣くの



キューピーの中からオルゴールがなったっけなあ。

★それはカナリアが鳴くからよ



カナリアのヒナを、カナリア村の歌姫に届けたこともあった……。

★サルが歌えば



動物園には歌うサルが。世にもめずらしい生き物だぞ！

★ピアノはお化けが弾くのかな



幽霊屋敷に入ったときはこわかったなあ。ピアノがひとりでに……。

★砂漠のサボテンさみしそう



砂漠には、ただ1つだけ歌うサボテンがあるんだよね。

★ドラゴン倒れて音譜が残る



手強いドラゴンを倒しておぼえたメロディーには親しみがわく。

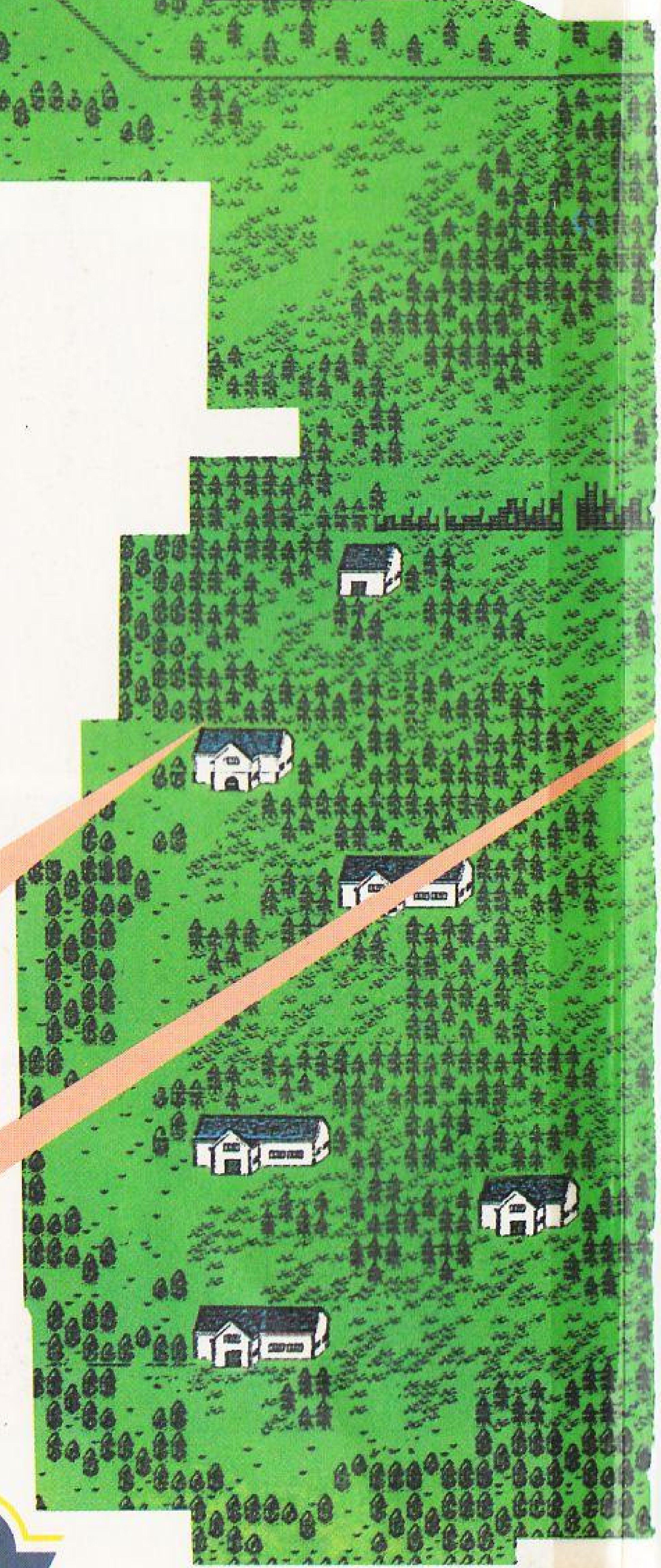
イヴって何だ!?

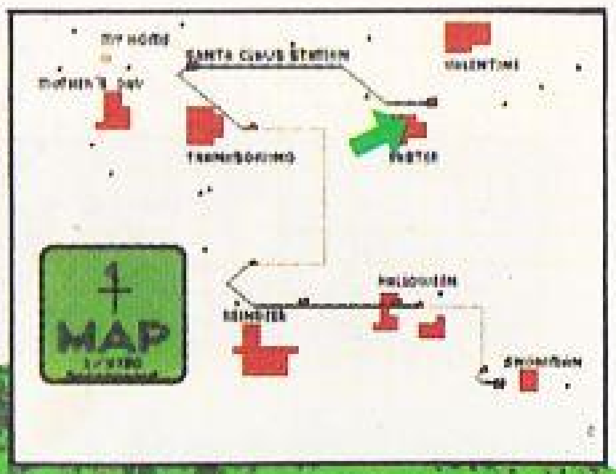
最後に歌を歌うイヴっていうのは、いったい何者だろう。歌うってことは人なのだろうか。この名前は再び登場するのだろうか？

地下大河からイースターへ



◀いつもサンクスギビングだけど、今度はイースターの近くへ出る。





マジカントからワープ



◀マジカントの地下大河の迷路から出ると、なぜかここに。いつもはサンクスギビングの南なのにね。

大人たちはどこへ



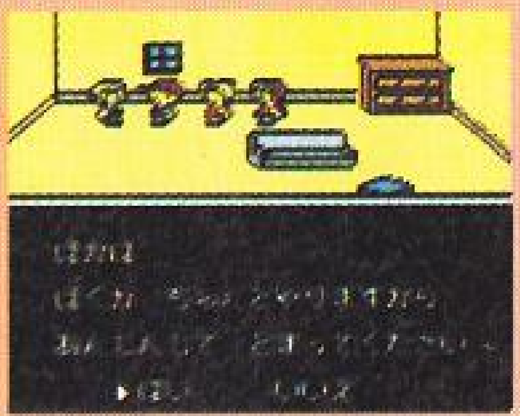
◀なぜかこの町には子供しかいないようだ。大きな空を飛ぶ船が、大人をつれていったそうなのだが。

不思議なベイビー



◀この家の赤ちゃん、どうやら不思議な力を持ってるらしい。力ってもしかして超能力のことかな。

宿屋のチビッコ番当

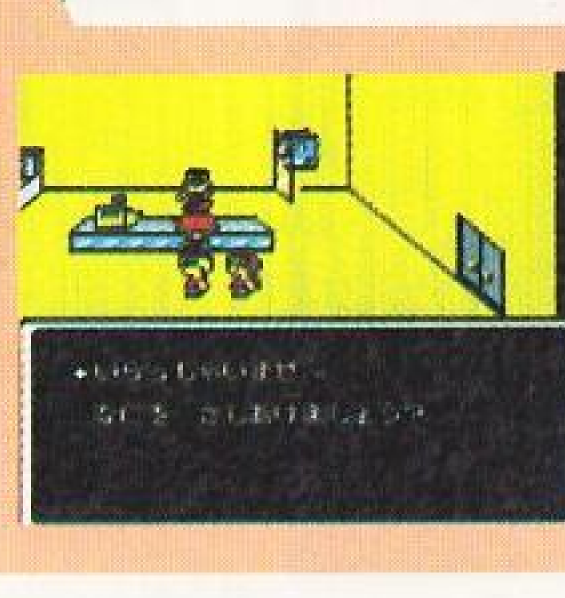


◀宿屋の主人であるパパがいないんだけど、チビッコ番当さんは働き者。しかもタダで泊めてくれる。

イースター 神隠しの町



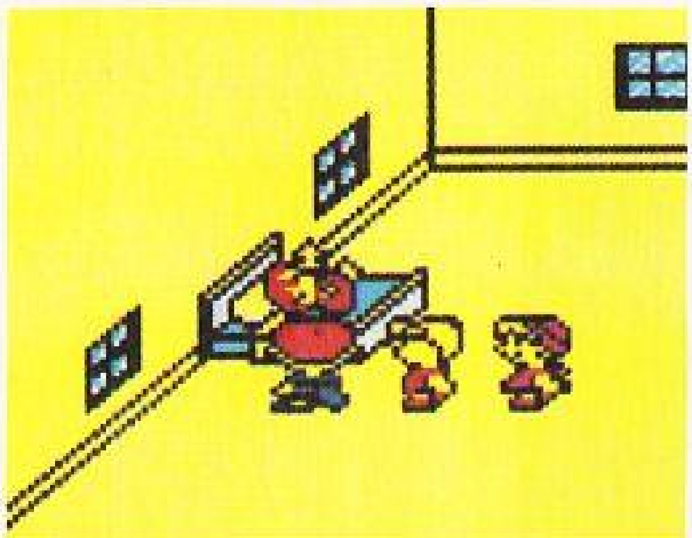
マジカントからワープしてやって来たこの町イースター。どうもようすが変だと思ったら大人が1人もいない。父ちゃんたちの声をバレンタインの町のむこうの山で聞いたという子供がいる。子供では遠すぎて行けないというんだけど、勇気あるニンテンたちはもちろん行ってみるよね。空とぶ船が見つかるかな。



雑貨屋

パン	30ドル	▶167ページ
傷薬	194ドル	▶167ページ
いいフライパン	700ドル	▶163ページ
エアガン	1400ドル	▶164ページ

エスパーベイビーとの対話

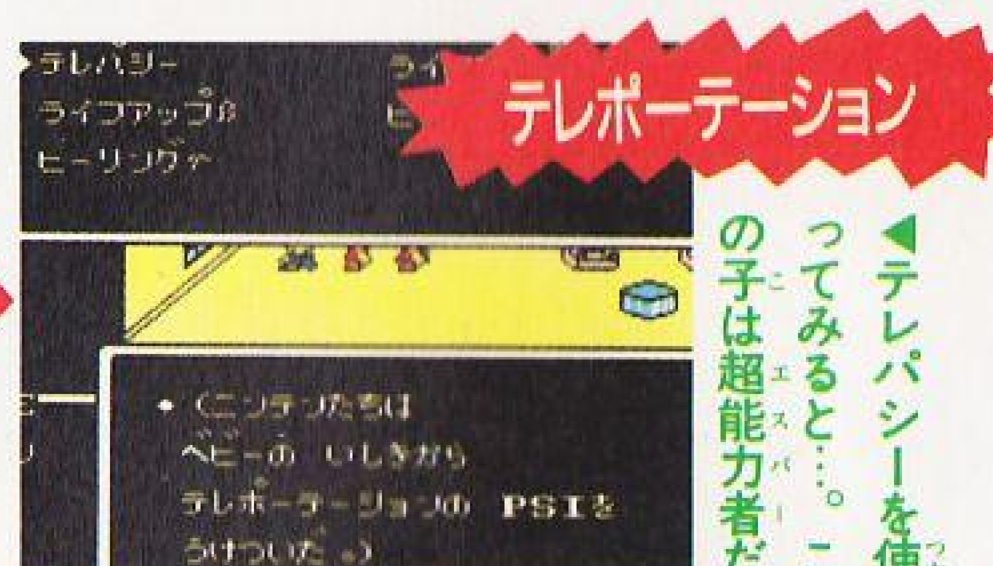


◀うわさの赤ちゃんのところへ来たけれど。ただのかわいい赤ん坊だよ。

おやおや赤ん坊じゃないか。話すと「バブバブ」だって。かわいい！　けど、この赤ん坊とＰＳＩのテレパシーで会話してごらん。なんと！　この赤ちゃん、ニンテンたちに高度な技、テレポーテーションを授けてくれるのだ。

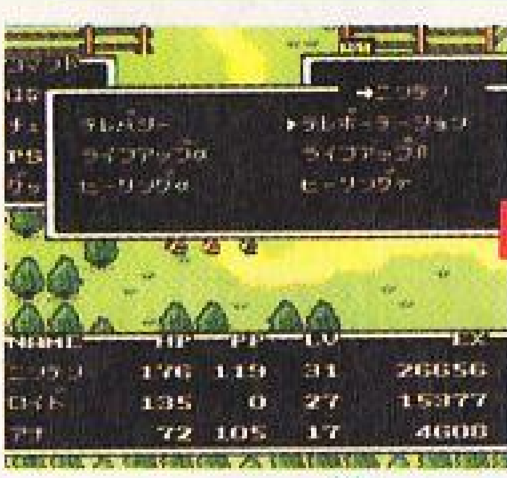


▶話しても何を言っているかわからない。



◀テレパシーを使ってみると…。この子は超能力者だ。

テレポーテーション使用上の注意



▲まずＰＳＩの中でテレポーテーションを選ぶ。



▲ウインドウの中から行き先を決める。



▲全員がダッシュして行き先にテレポートする。





▲やったあ！　目的地についたぞ。大成功。

テレポーテーションは広い所で



◀テレポートするときは目の前の障害物をうまく避けないと、黒コゲになっちゃうから気をつけてね。

湿地帯 意外な再会

川が迷路のように入り組んだ湿地帯。巨大なワニや宇宙ロボットの執ような攻撃に苦戦するニンテンたち。泥だらけになりながら、目指すは海の町バレンタイン。だが、そこに意外な人物が。

ピッピとロイドのお父さん

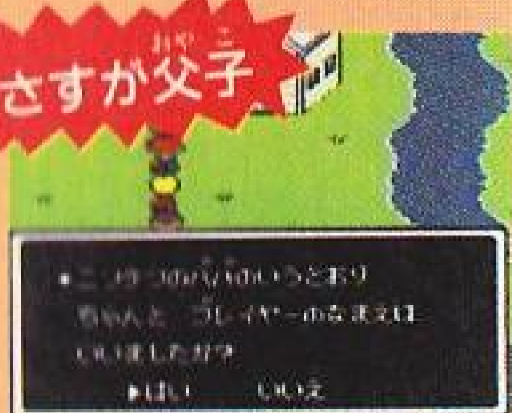
湿地帯を進んで行くと一軒の小さな家。家の中には、あのピッピがいた！ 家の外のゴミバケツには、なんと！ ロイドのお父さん。意外な所で意外な人物にバッタリ。人生ってわかんないなぁ……。

ピッピちゃん ひさしぶり



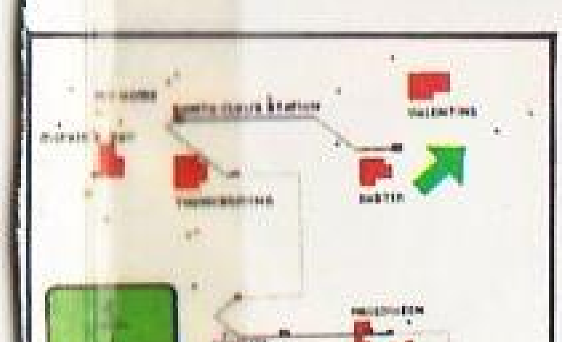
懐しやピッピちゃん。昔のよしみで泊めてくれるんだ。これで体力気力回復だ。

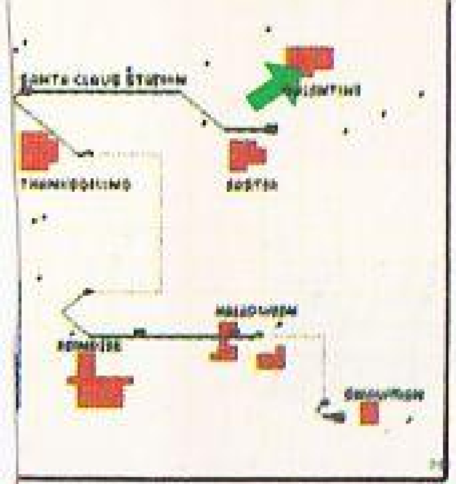
さすが父子



顔は見えないけどよく似た親子。スノーマンでの名前の確認をしてくれるぞ。







バレンタイン

海の見える町



海の展望台

エレベーターで展望台に昇ると小島がみえる。煙がみえるけど誰か住んでるのかなぁ。望遠鏡でみれば…、あれ何か光ったぞ。いったい何だろう。

デパート

4F 雑貨

ライブのチケットA	350ドル▶172ページ
ナイフ	580ドル▶163ページ
ロープ	600ドル▶166ページ
サバイバルナイフ	1200ドル▶163ページ

3F 食料品

オレンジジュース	5ドル▶167ページ
パン	30ドル▶167ページ
スポーツドリンク	75ドル▶167ページ
いちごとうふ	975ドル▶168ページ

2F 薬局

毒消し	20ドル▶168ページ
ぜんそくスプレー	148ドル▶168ページ
傷薬	194ドル▶167ページ
殺虫スプレー	300ドル▶164ページ

1Fサービスセンター

ホテル

この街のホテルは、1泊で495ドルもするぞ。気楽には泊まれない!?

病院

この街の病院はけっこう高いぞ。なるべくお世話にならないように。

もう1人の仲間がいるというバレンタインの街。海のそばの美しい街だ。だけど、そこにいるのはおっかない不良グループの面々、トラブルがないといいけど…。



バレンタインの港

船が全然ない、変な港だ。防波堤で釣りをしてるおじさんと話すと、ただで一泊できるぞ。

ハンバーガーショップ

オレンジジュース
5ドル▶167ページ
フライドポテト
15ドル▶167ページ
ハンバーガー
25ドル▶167ページ

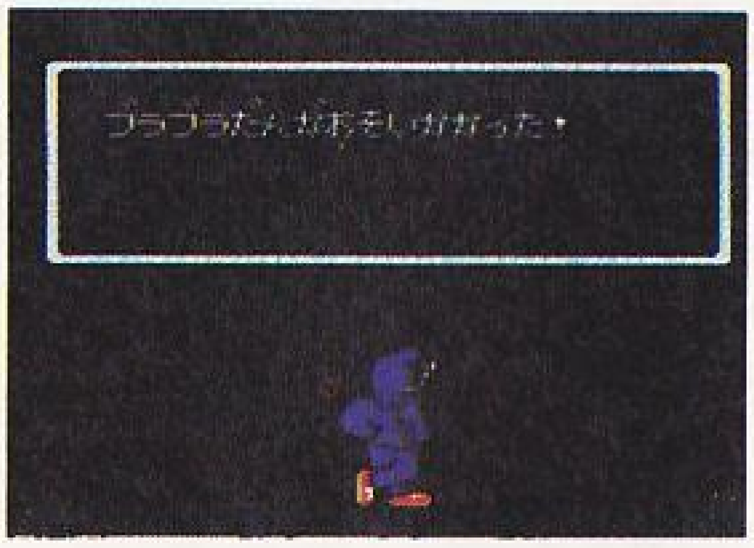
ライブハウス

ここのチケットはなぜかデパートで売っている。店では客が踊ってるんだけど、その中に4人目の仲間が…?

不良グループ・ブラブラ団



◀ブラブラ団はいたるところにはびこっている。



◀話しかけるとおそいかかってくるぞ。

バレンタインは物騒な町だ。なぜなら、不良グループブラブラ団ことブラックブラッド団が町じゅうにはびこっているからだ。やつらは狂暴で話しかけるとおそってくる。あまり強くはないが、話しかけないほうがいい。



おじいさんゴメンなさい



砂漠のおじいさんの戦車をこわしちゃったからお金を200ドル払おう。

チケットの買い方



ライブチケットは、ダフ屋で買うよりデパートで買ったほうが安いよ。

ライブハウスのチケット（ダフ屋）1200ドル▶173ページ

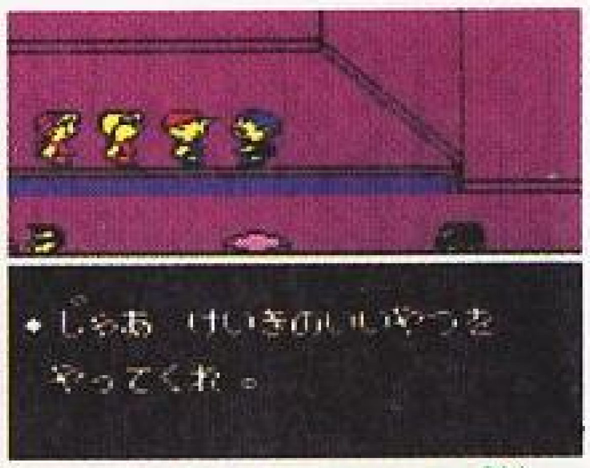


ライブハウスでショータイム

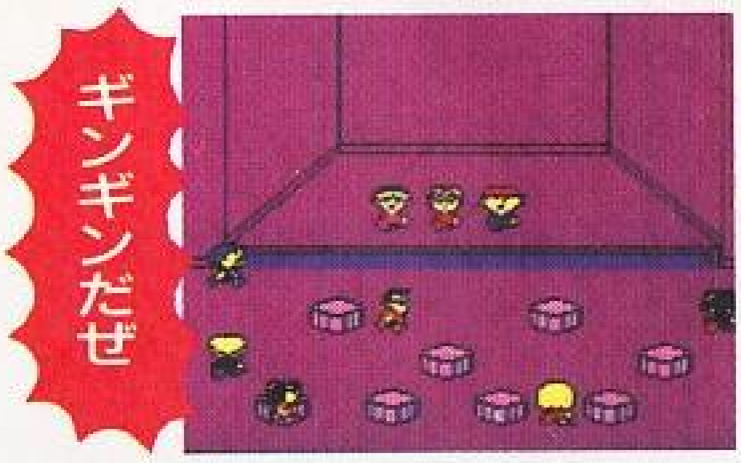
ライブハウスに入ったら、まず歌って(おどって?)みよう。3人がダンスをおどるすがたは、カワイイの一言につきる。けっこう長くおどっているけど、たまにはこういうお遊びもいいよね。おどりまくるニンテンたちをみると、思わず体が熱くなる!? 一曲終わると、ニンテンたちにある人物が近づいてくる。一汗かいたあとにまつものは…?



▲店の人に話しかけると…。1発いってみようか。



▲じゃあダンサブルな曲をやってみよう。



ニンテンたち3人がおどっている間は、おどりをみてひたすらウットリしているのがいちばんだね。

一騎打ちだぜ! ニンテンVSテディ



◀ニンテンにすごむテディ。

歌い終わったニンテンに、ブラブラ団のヘッドのテディが近よってきた。「タイマン勝負だ!」かくして2人はタイマンを。1対1で超能力やガードはできず、なぐりあうだけ。



◀テディが仲間になってくれると心強い。レベルが最初から18だ。



◀ロイドをどかして、かわりに仲間になったテディ。





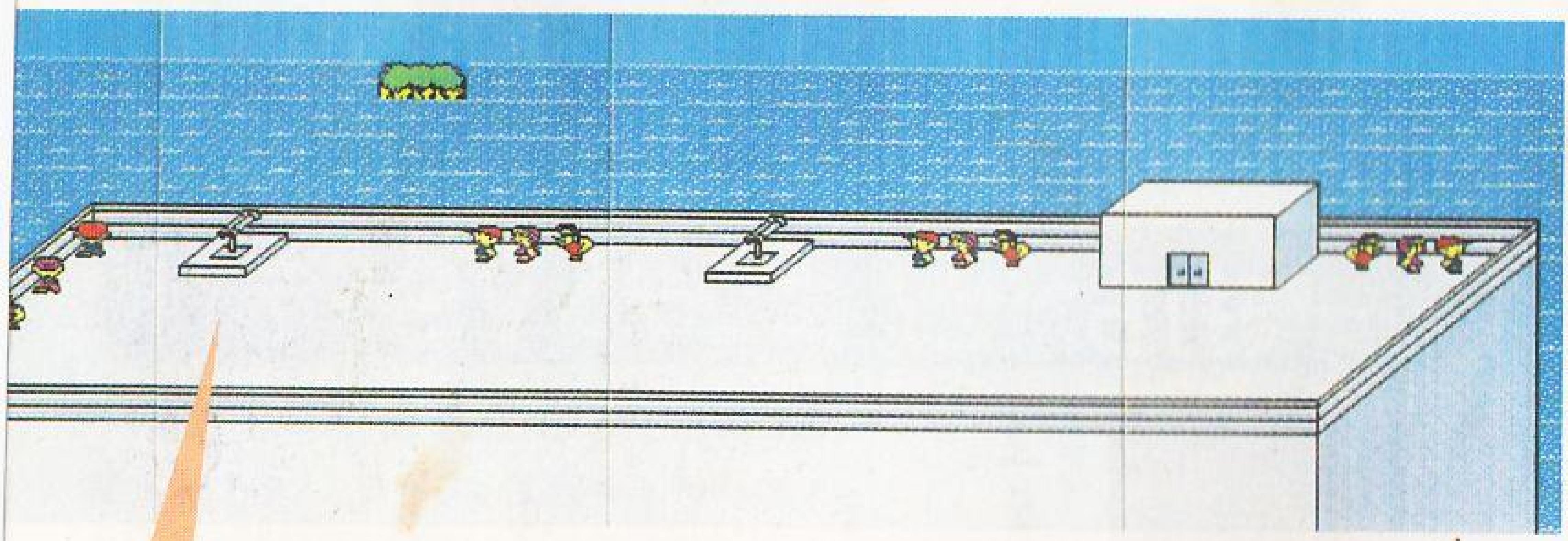
絶景かな?

海の展望台



▲けむり? じゃあさっそく見にいこう。

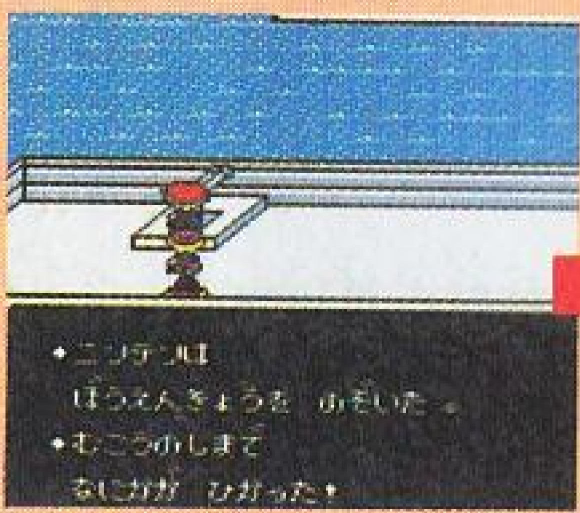
バレンタインの近くを歩いていたら、展望台があった。中には人がいて、話を聞いてみると向かいの島からけむりがでているらしい。なんだろう? とりあえず上の展望台へ行ってみよう。展望台の望遠鏡をのぞいたニンテンは、向かいの島で何かが光ったのをみつけた。すると、突然ロケットが飛んできたのだ!



望遠鏡でのぞいたら……

ゲゲッ!! ロケットだ

謎の島へ発進!



▲望遠鏡をのぞくと……向かいの島で、何かが光ったぞ! あれは何だ?



▲突然ロケットがとんできた! 爆発はしないみたいだけどなあ。



▲危険はないみたいだ。ちょっと乗ってみちゃおうかなっと。

ロケットに乗って謎の島へ

謎の研究所



◀この謎の建物は？ もしかして研究所かな？

ロケットに乗り、小島へついたニンテンたち。島にはポツンと家らしき物。中に入ってみると、研究所だった。あのロケットはここで作られたらしい。中にいる博士と助手2人は、いちごとうふを食べたがっている。ニンテンたちはいちごとうふを買ってきてあげた。ワーイ！ お礼にアイテムもらったよ。

いちごとうふが食べた〜い!!

博士



▲博士はいちごとうふが食べたいんだって。

助手A



▲助手Aって名前なの？ いちごとうふねえ。

助手B



▲助手Bもいちごとうふが食べたいってさ。

※いちごとうふはバレンタインのデパートで買ってね

とうふ3人前でアイテム＋重要情報!!

博士



▲博士にいちごとうふをわたすと愛の言葉をくれる。

助手A

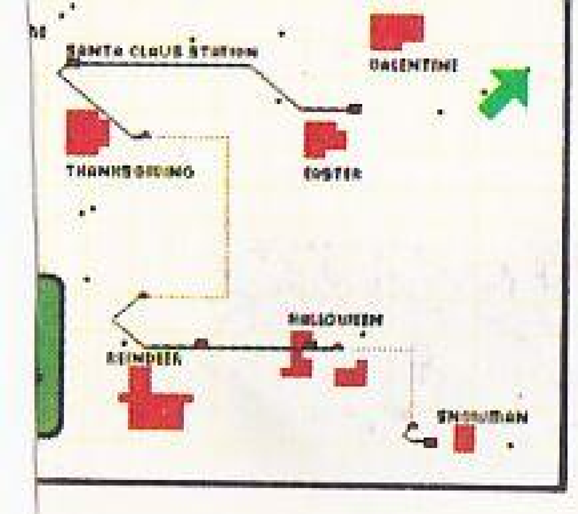


▲助手Aにいちごとうふをあげると情報をくれる。

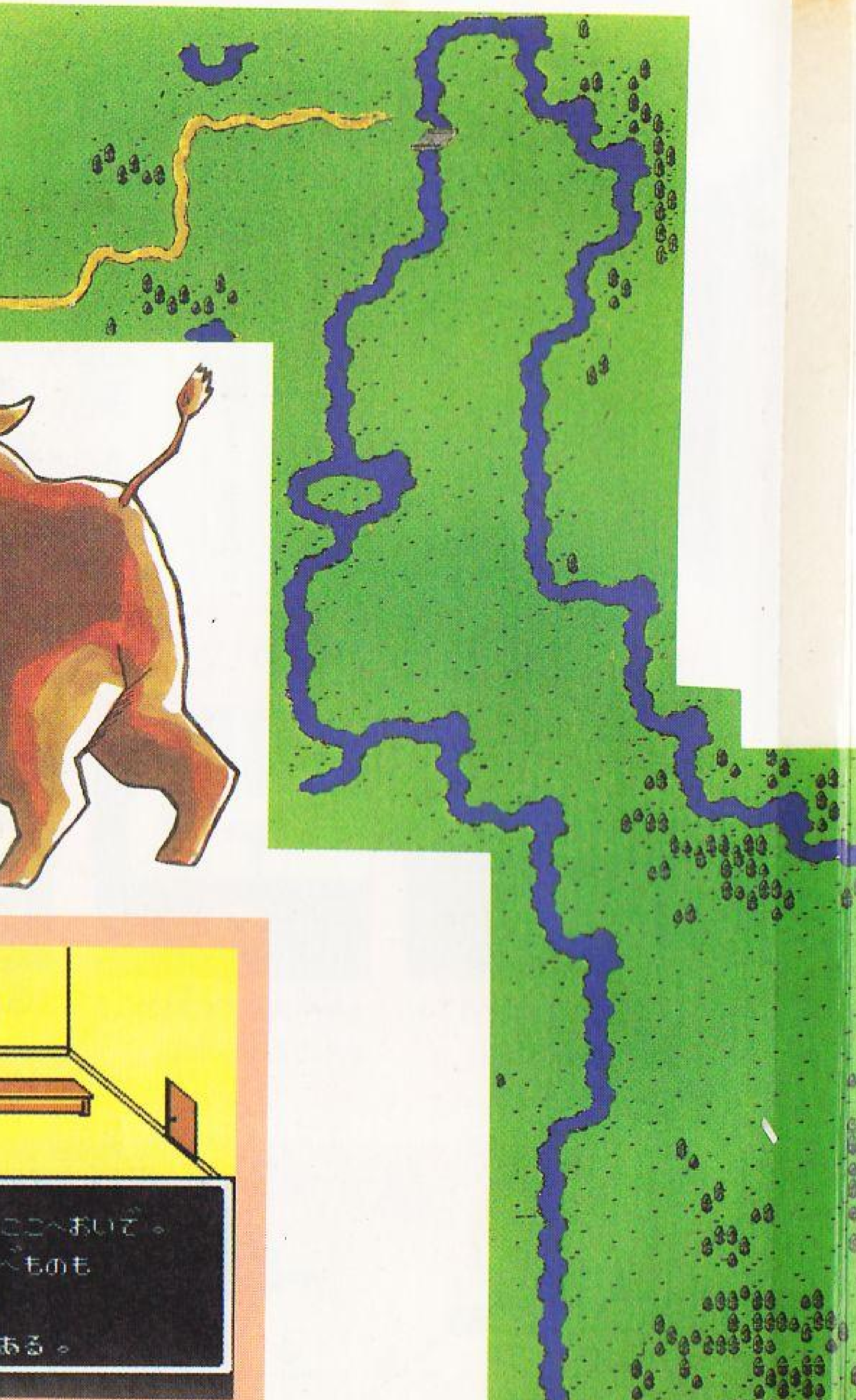
助手B



▲助手Bにいちごとうふをあげると呪いの言葉をくれる。



バレンタイン方面





無料の宿屋



▲バレンタインの港からすこし南へ行くと小屋がある。ホーリーローリーマウンテンに向かう前に、ちょっとよってみたい。実はここでは、無料でけがを治療してくれるんだ。これでいくら途中で手強い敵に会っても大丈夫だね。洞窟に向かうにしてはレベルが低いと思ったときは、ここでレベルUPするのがいいかもね。

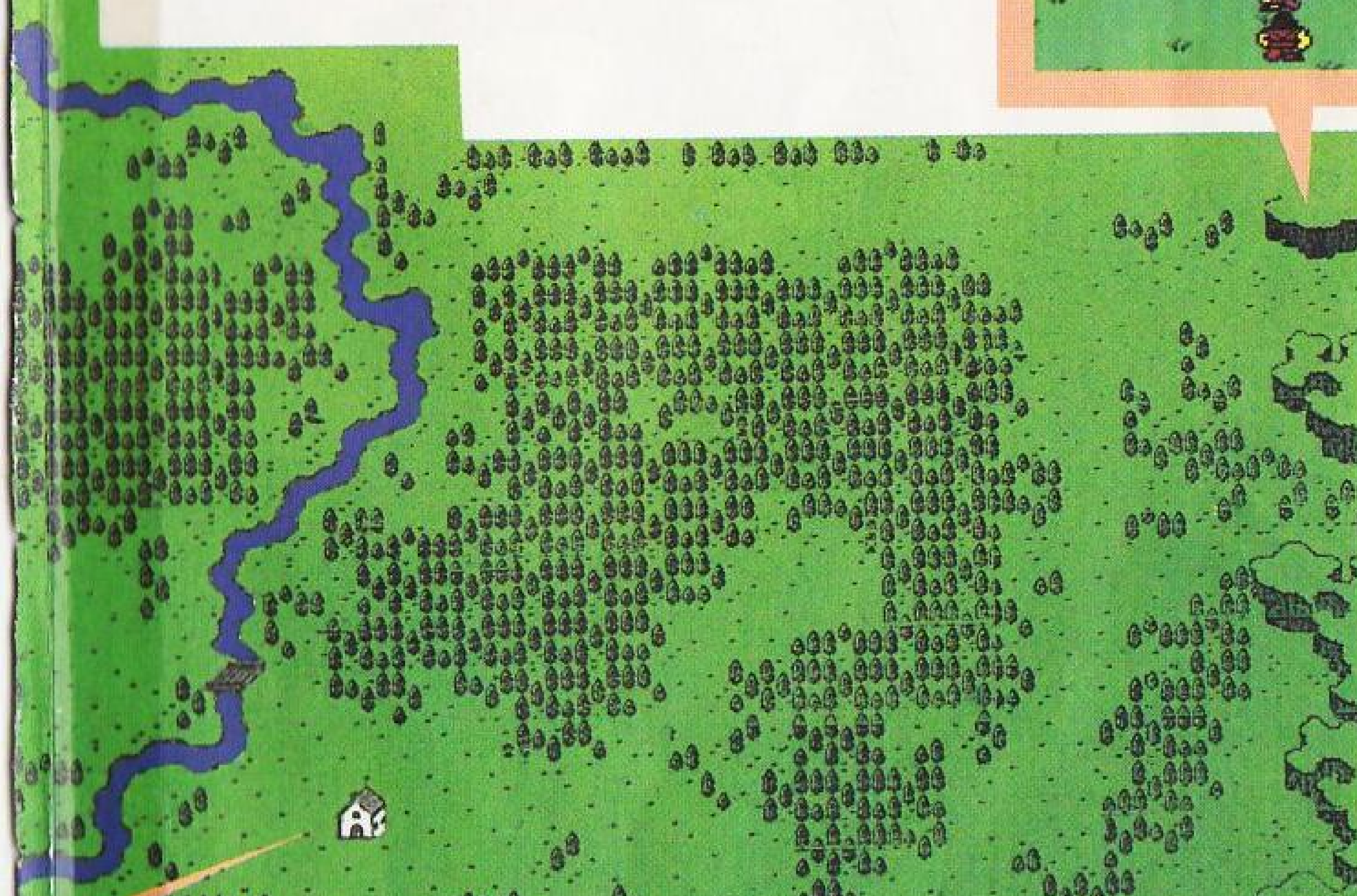
魔の山へ飛べ

ずいぶんいろんなところを旅して来たけど、ここがラストステージへの最後の道だ。でもうれしいことに無料の宿屋があるからけっこう楽かもしれないよ。お金はずいぶんたまってるはずだから準備万端ととのえてチャレンジしてみよう。洞窟でよく迷ってしまうなら、マップをよくたしかめながら行かないとラストステージにはこぎつけられない。敵もさすがに強力だけど、レベルUPを重ねて手がたくいこう。

ここが入口だ!!

▼無料の宿屋から北東に行くとなにやら怪しいふんいきの洞窟がみつかった。もしやこれは魔の山の入口かな。中はけっこう複雑そうだから、ちゃんとマップをみて進もう。



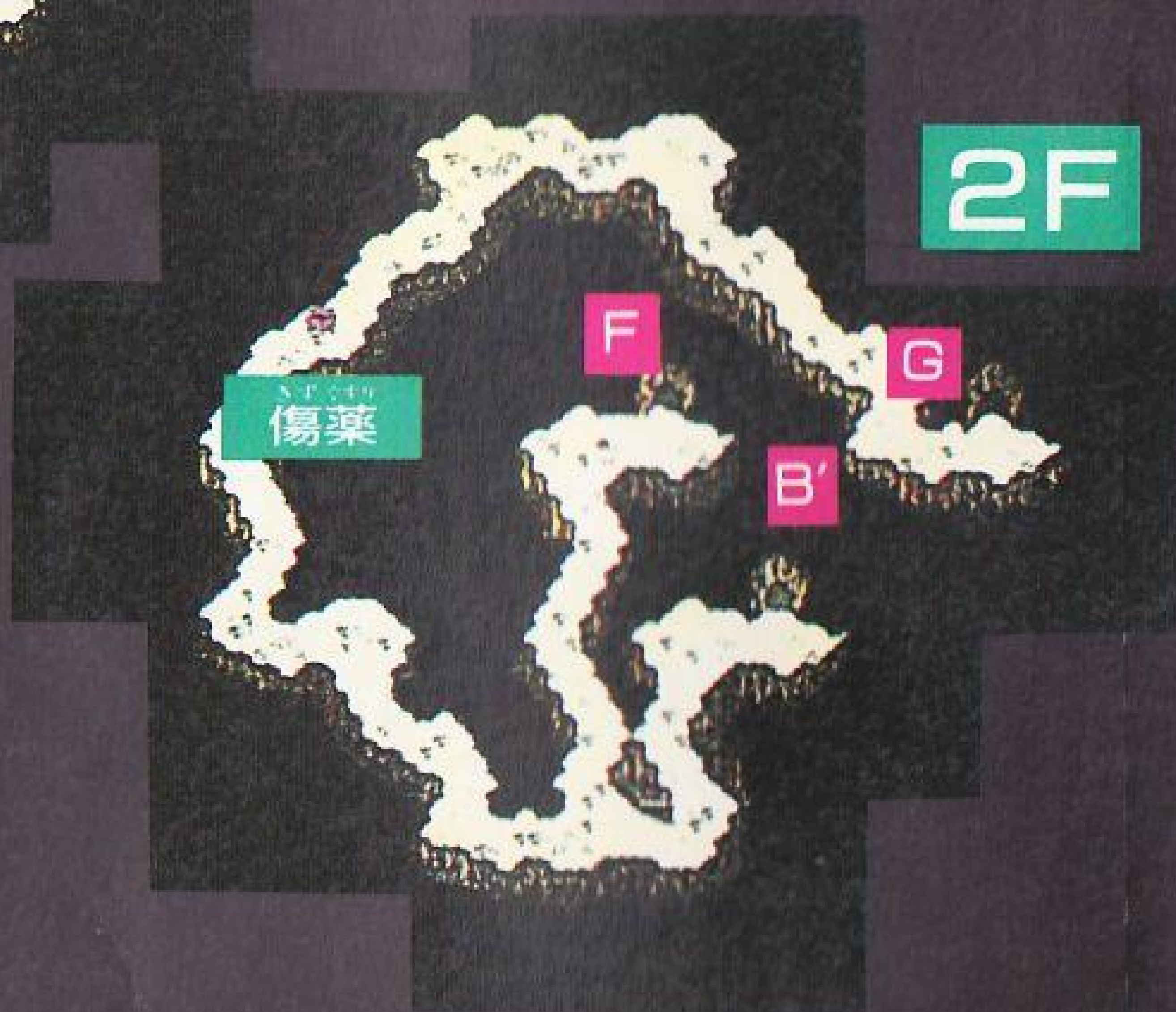


いよいよクライマックス
ラストステージへ突入!!

洞窟 暗黒の迷路

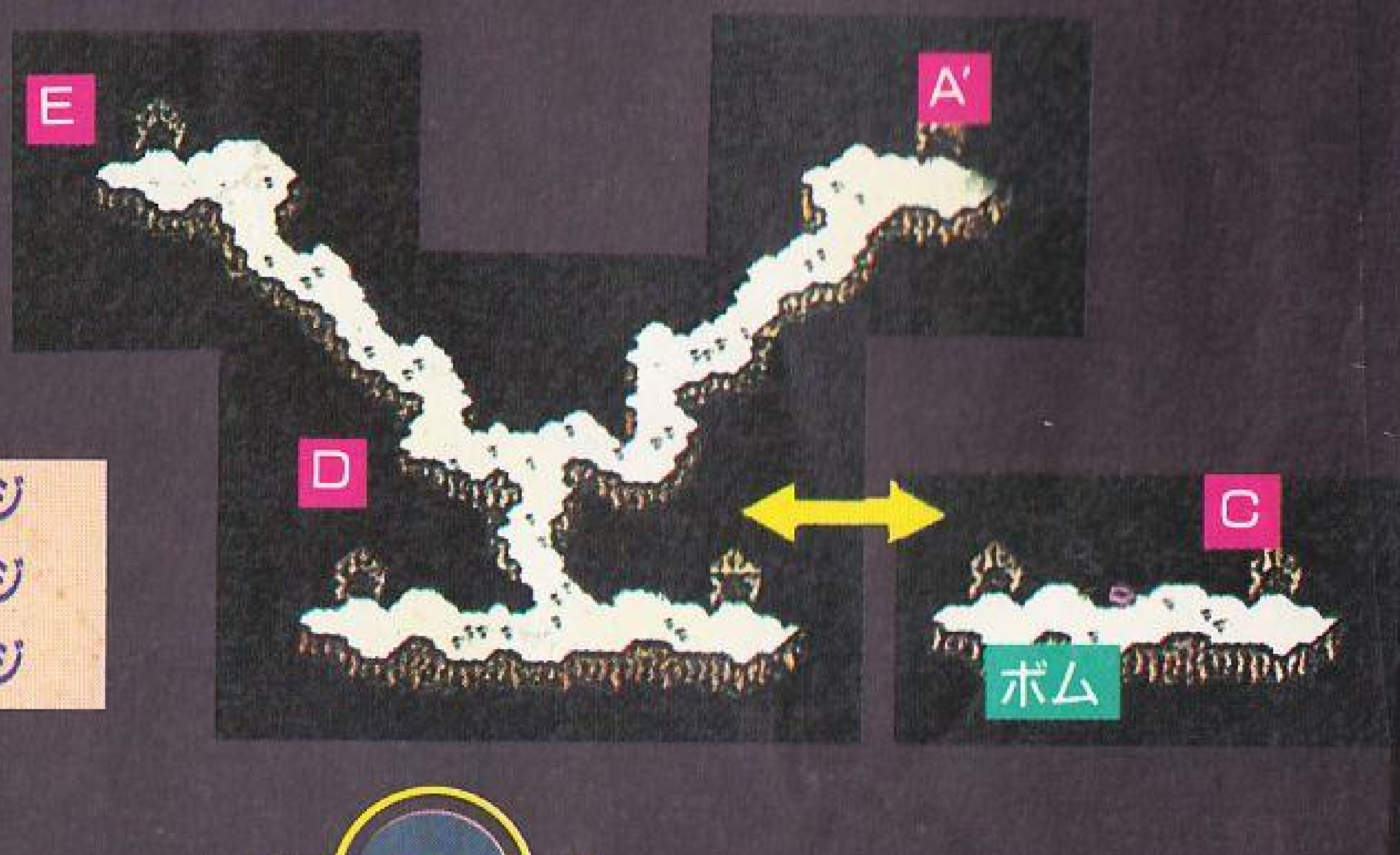
いよいよ洞窟の中に入ってしまった。ラストスターマンをはじめ強力敵キャラが続出だ。あせらず迷路を探険しよう。宝箱の中には当然いいものがたくさん入ってるよ。もちろん最強のバットやサイパワーストーンもね。パンくずを有効に使おう。







▲新型のブルースターマンついに登場。超能力はほとんど通じない。

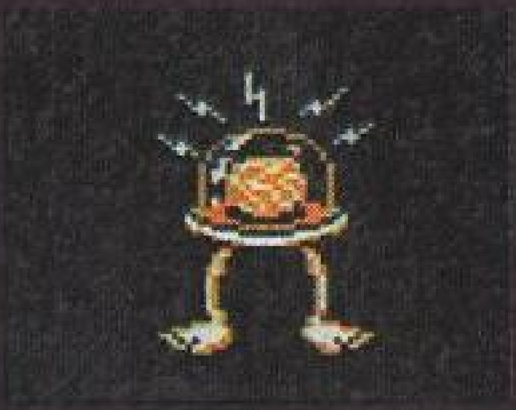


KATANA▶164ページ
傷薬▶167ページ
ボム▶165ページ

3F

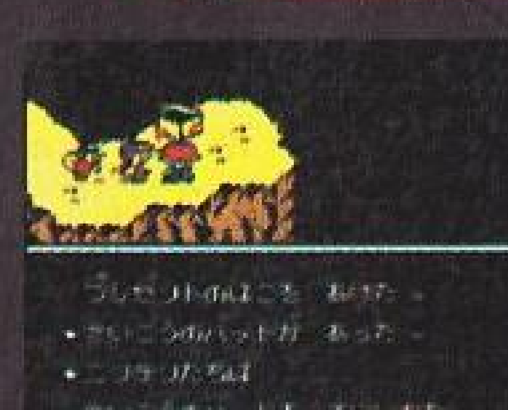






▲ブレインガには、きかない超能力が多く守りも固い。手強い敵だ。





▲ニンテンの持てる最強の武器だ！　これなら最後の敵も、もしかして…。

とびきりのフライパン	▶163ページ
サイパワーストーン	▶169ページ
最高のバット	▶163ページ

ホーリーローリーマウンテン



ついに来た！ここが頂上だ!!

やっとついた！　ここがホーリーローリーマウンテンの頂上だ。ついたらさっそく一休み。キリカブのツタで移動して山小屋をめざそう。この小屋はうれしいことに、タダで体力の回復をしてくれるんだ。長い冒険で疲れた体を十分に回復させて、さあホーリーローリーマウンテンにチャレンジだ！

強すぎる敵たち！

どひゃー逃げろ

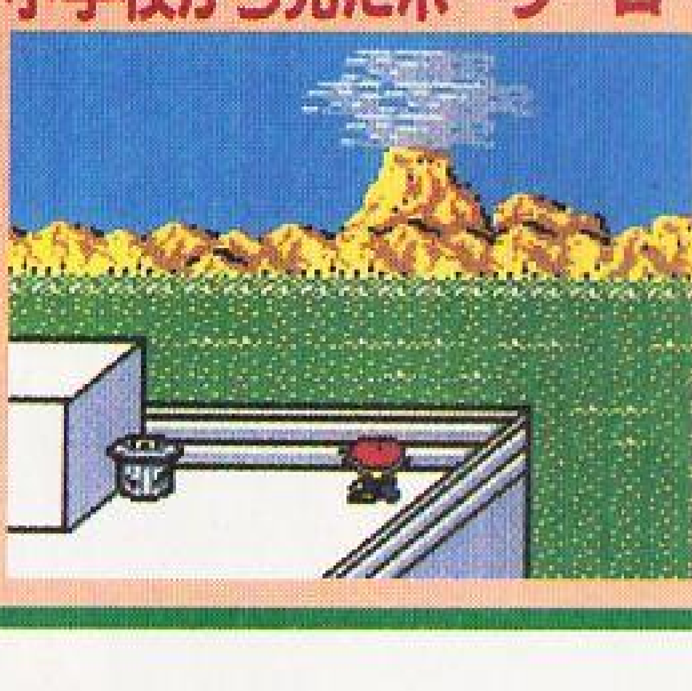


▲なんだなんだ？　キャッ！　戦闘メガボーグ。ここは逃げの一手。

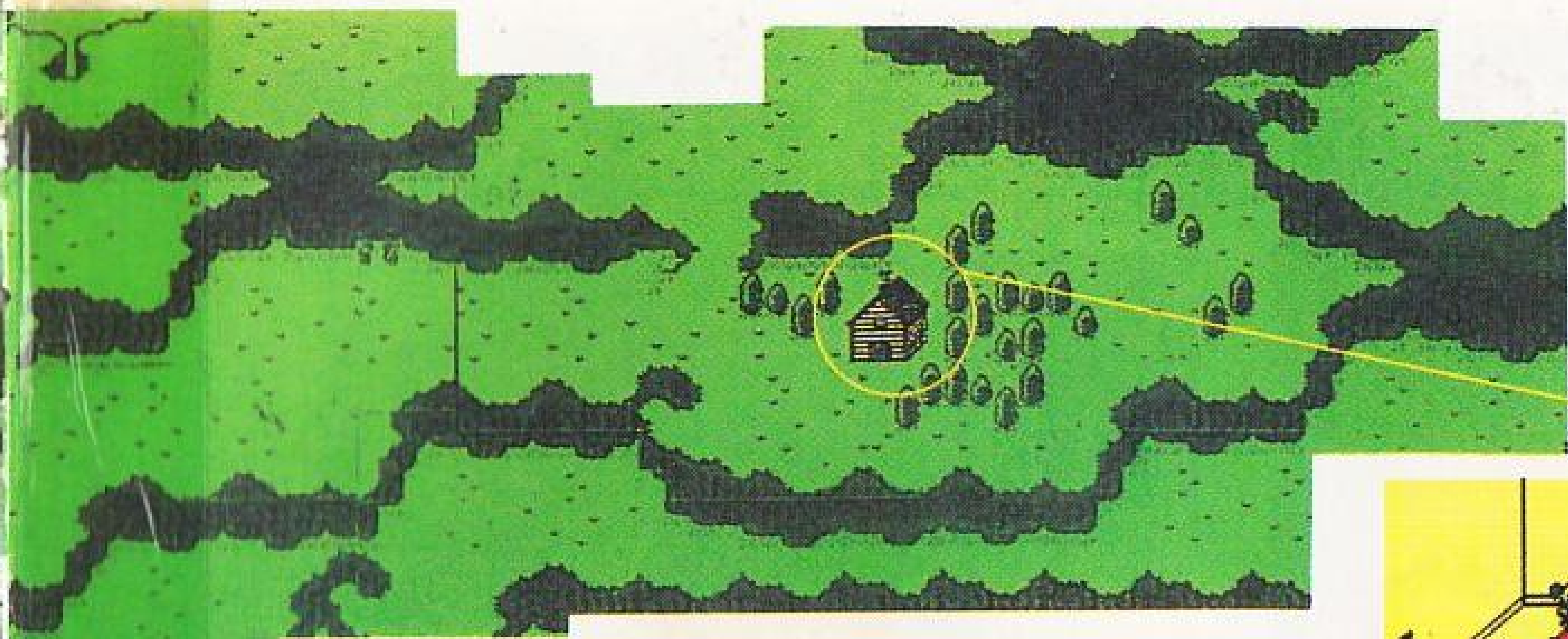


▲逃げられない。こうなったら戦おう。力を合わせてがんばって。

小学校から見たホーリーローリーマウンテン



◀やっと着いたホーリーローリーマウンテン。小学校から見ると、こんな感じなんだね。それにしても遠かった。もうひとがんばり。



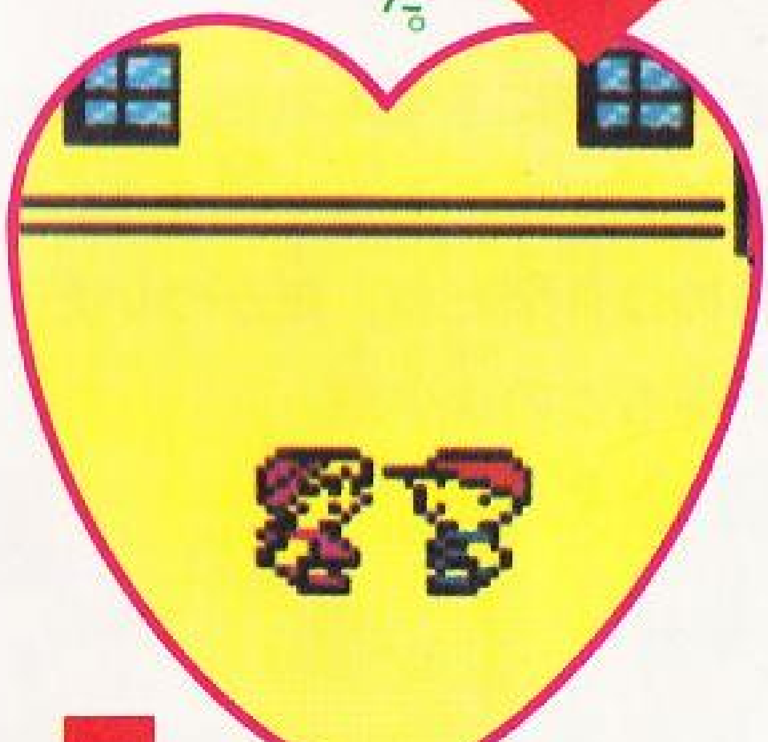
山頂の小屋



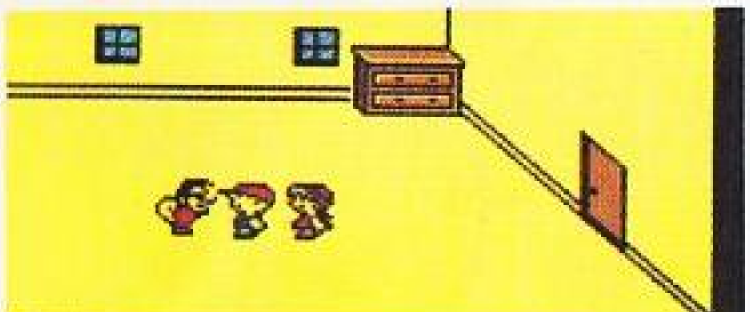
▲小屋のおやじさんが出てきて体力を満タンにしてくれた。ラッキー。



▶テディが気をきかせてくれた。それじゃ2人でツーショット。



◀アナと2人でダンスタイム。しばしの休息。たまにはいいよね。

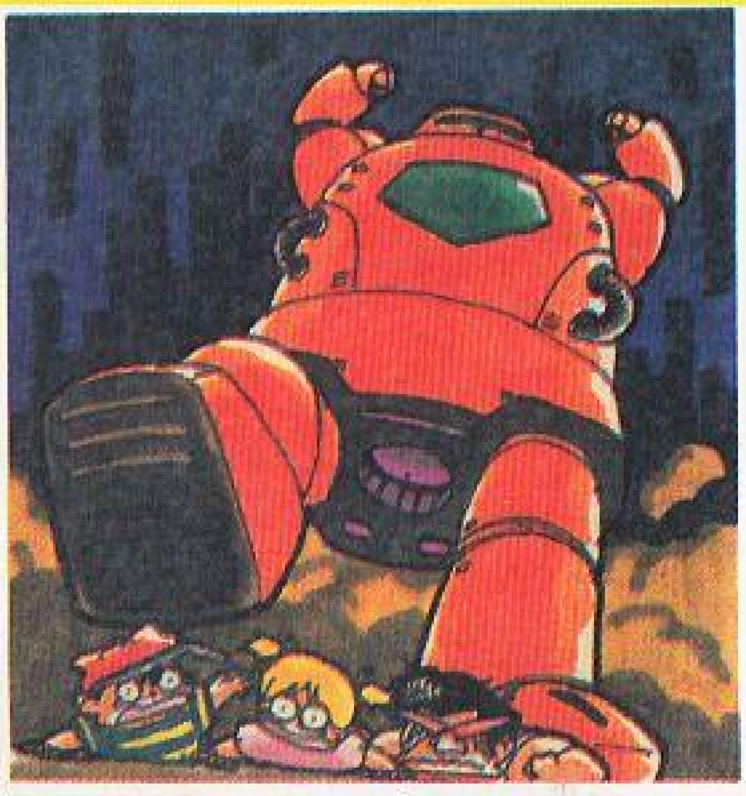


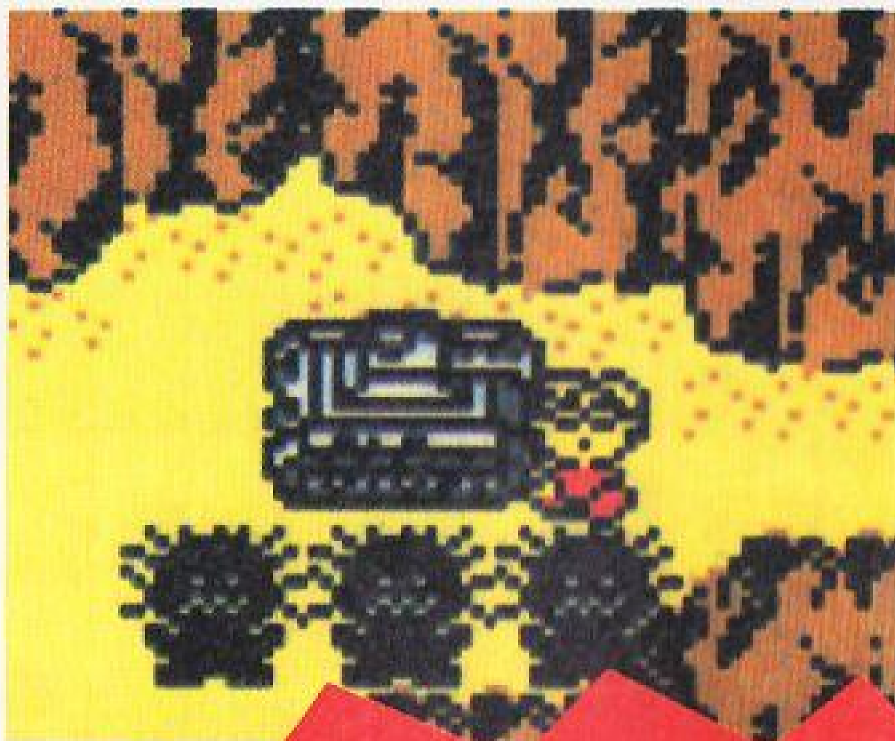
▲テディにみられちゃった。ひやかしたりするけど、いい奴だよね。

すごい音と共に、いきなり巨大ロボットが出現した。このロボットの強さはハンパじゃない！　死力を尽くしてとにかく戦おう。ここまでくると、出てくる敵も格が違ってくる。でもここで倒れてしまったら、今までの苦労が水のあわ。なんとかもちこたえたい…。



立ちあがれロイド！

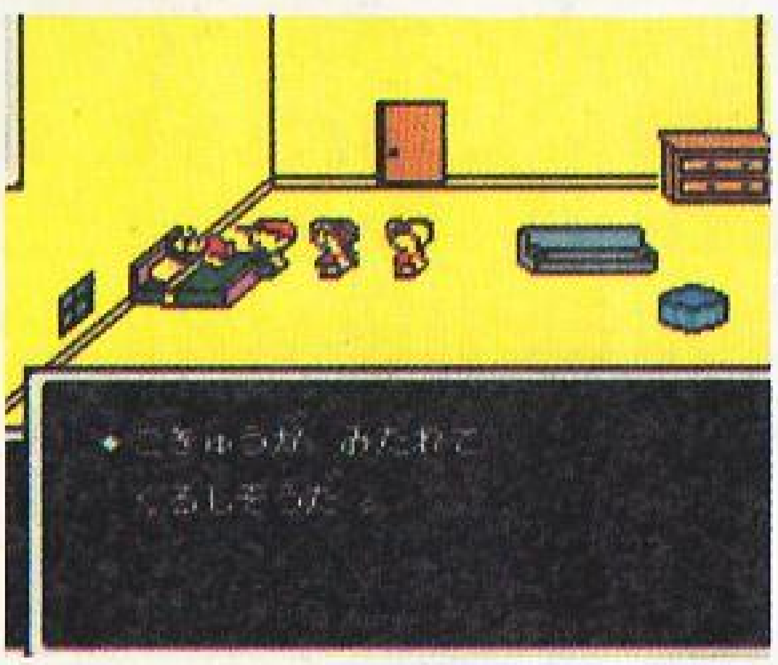




◀ロイドが戦車にのってやって来た。ファイト！　ロイド。

強い。とにかく強い。あっというまに３人ともやられてしまった。ここで力尽きちゃうのだろうか。いや、もう１人ロイドがいる。

テディが倒れた!?

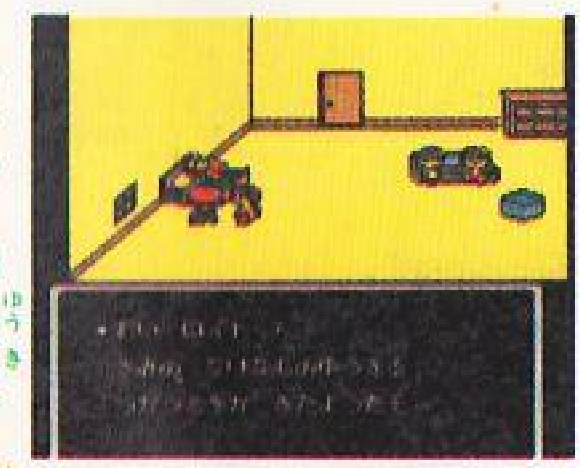


◀テディの呼吸があらい。テディ、しっかりして！

テディがたおれてしまった。呼吸も荒く、ずいぶんつらいみたいだ。テディが何かいっている。苦しい息の下からテディが言った言葉は!?「力だけじゃ奴には勝てねえ…」力だけじゃ勝てない？　では何が必要なのだろうか。今までの戦いでつちかったもの。それは勇気だ！　いまこそふるい立て！

みんなしっかりするんだ!!

ロイドが助けにきてくれた。こんなときはロイドがたのもしく思える。もつべきものは仲間だね。気がついたらそこは、ふもとの山小屋。



▶なけなしの勇気をふりしぼって戦いに。ロイド君、テディの言葉をむだにしないで。今こそ活躍しなくては。

ロイド、君の出番だ!!



◀「ぼくも戦うぞ」ロイドの頼もしい言葉。テディの勇気がロイドにもしっかりつたわった。

再びホーリーローリーマウンテンを目指して



◀巨大ロボットを倒せ！さあもう一度、3人でチャレンジ。

この、ホーリーローリーマウンテンを攻略すれば、クライマックスにかなり近づく。といってもまだまだ、強い敵もでてくるし、そう簡単にはいかないけれどね。しかし長い戦いを経験して、ニンテンも、仲間達も頼もしく成長している。自信をもって旅をつづけよう！　もう一度、ホーリーローリーマウンテンを目指すには、あの洞窟を再び通らなくてはならない。

一回通ったから、道はわかっているよね。3人の体力に気をつけながら、もう一度、チャレンジしよう。



▲この長い洞窟を越えていかなくては。



▲やった。出口についた。やはり長いよね。

北の湖

▼長いどうくつをやっと抜けると、そこには湖が。きれいな湖……なんてことはいってられない。流れもあるみたいだしかなり深さもある。どうやってこの湖を渡ろうか。おっと。うまい具合にボートがあるぞ。さっそく乗ってみよう。でも3人ものって、このボート大丈夫？



◀巨大なうずがボートに近づいてくる。巻きこまれたら一巻の終わり？



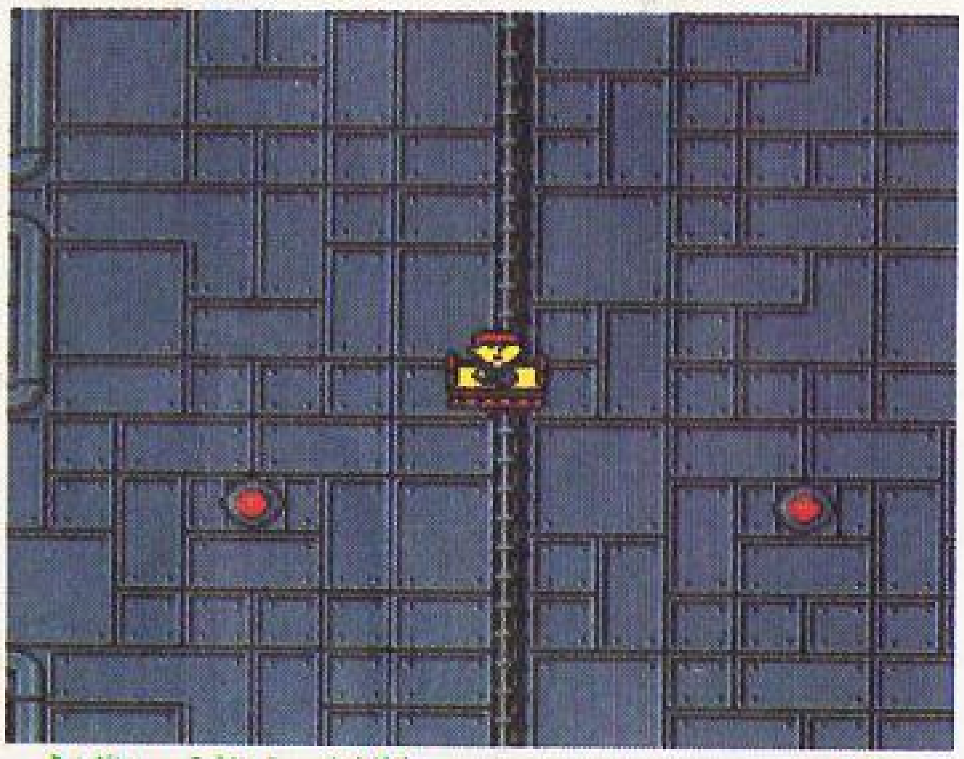
◀さあボートに乗ろう。エンジンをかけてさあ出発！



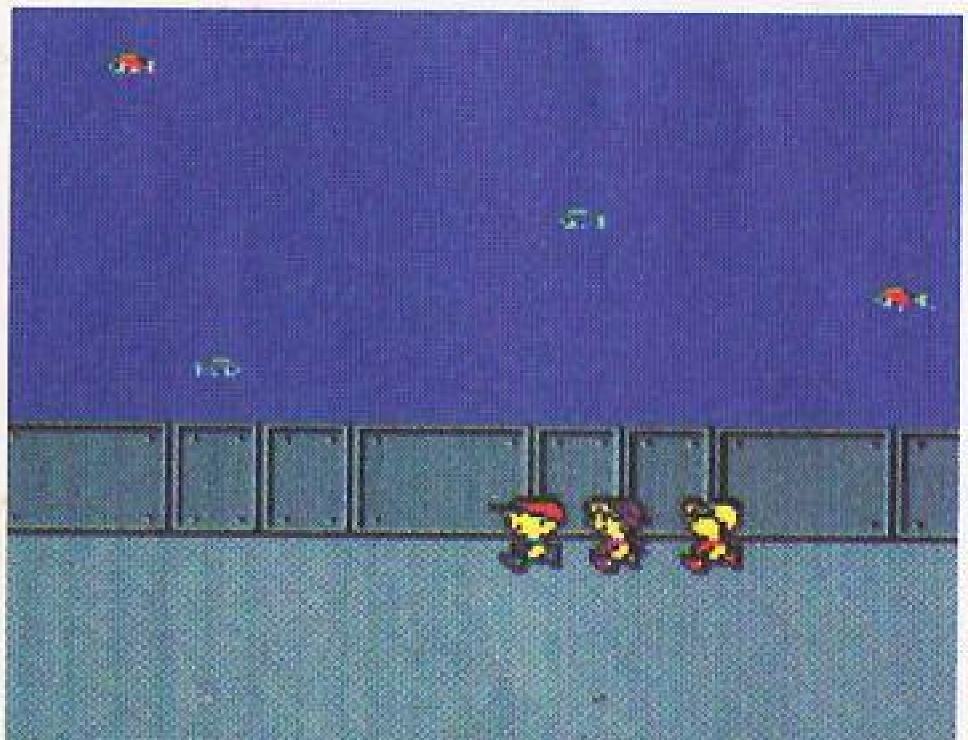
謎の湖底工場

巨大秘密工場を探険

ホーリーローリーマウンテンを目指して、湖でうずにまきこまれてしまったニンテンたち。気がつくとそこには、工場があった。この巨大な工場はいったい何だろう。だれがこんな大きな工場を作ったんだろう。工場を探険していくと、窓の外を魚が泳いでいるではないか。何とこの工場は、湖の底にあったんだ。この謎の工場には、いったいどんな秘密がかくされているんだろう。ニンテン達が工場を探険していくと、そこには巨大ロボットが！ 敵？ いや違うみたいだよ。とにかくロボットに近づいてみよう。ロボットがしゃべりだした！「ワタシノナハイヴ。アナタヲマッテイタ……」悪い奴じゃなさそうだね。「アナタヲマモル　ワタシノツトメ」ということはイヴはニンテンたちの味方ロボットなんだ。こんな所で味方に会えるなんてよかった。こんな大きなロボットがまもってくれたら、こわいものなし？ しかし、どうやってこの工場を脱出すればいいのかなあ。油断は禁もつだね。

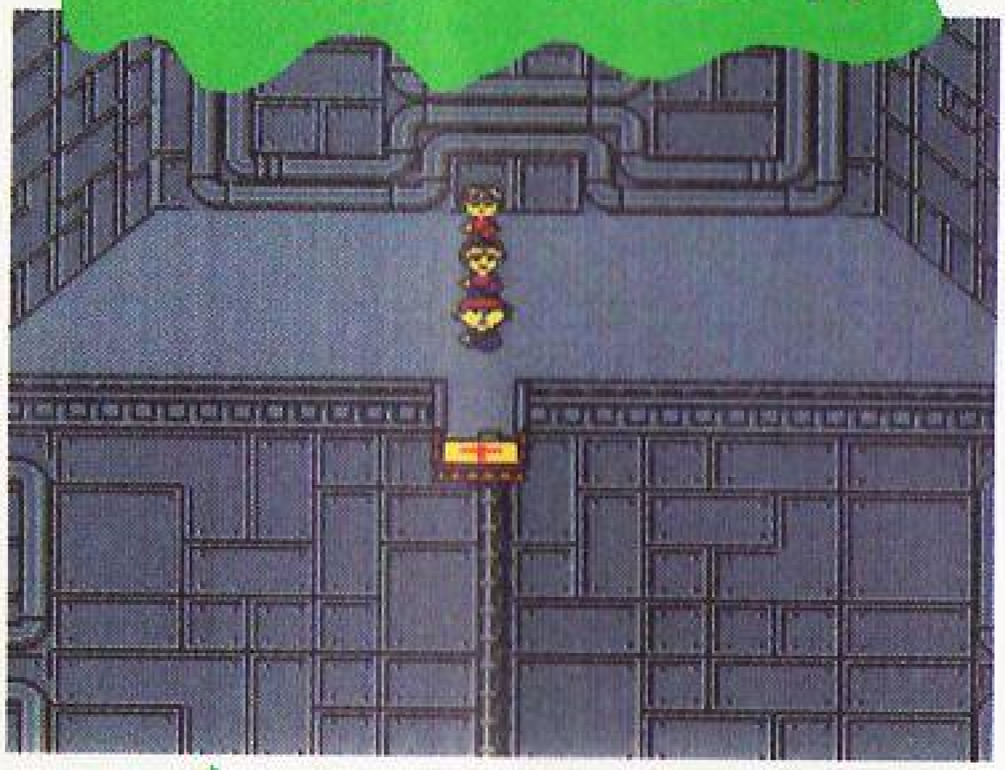


▲巨大な工場を探険する。それにしても広いね。はしごを発見。さっそくはしごをおりてみよう。



▲工場の窓から何かが見える。よく見ると、魚が泳いでるぞ。ここは湖の底だったんだ。

ここはいったい!?



▲うずに巻きこまれてしまったニンテンたち。あれここはどこだろう？ 何かの工場みたいだ。

ハローイヴ！

巨大ロボットイヴとの遭遇

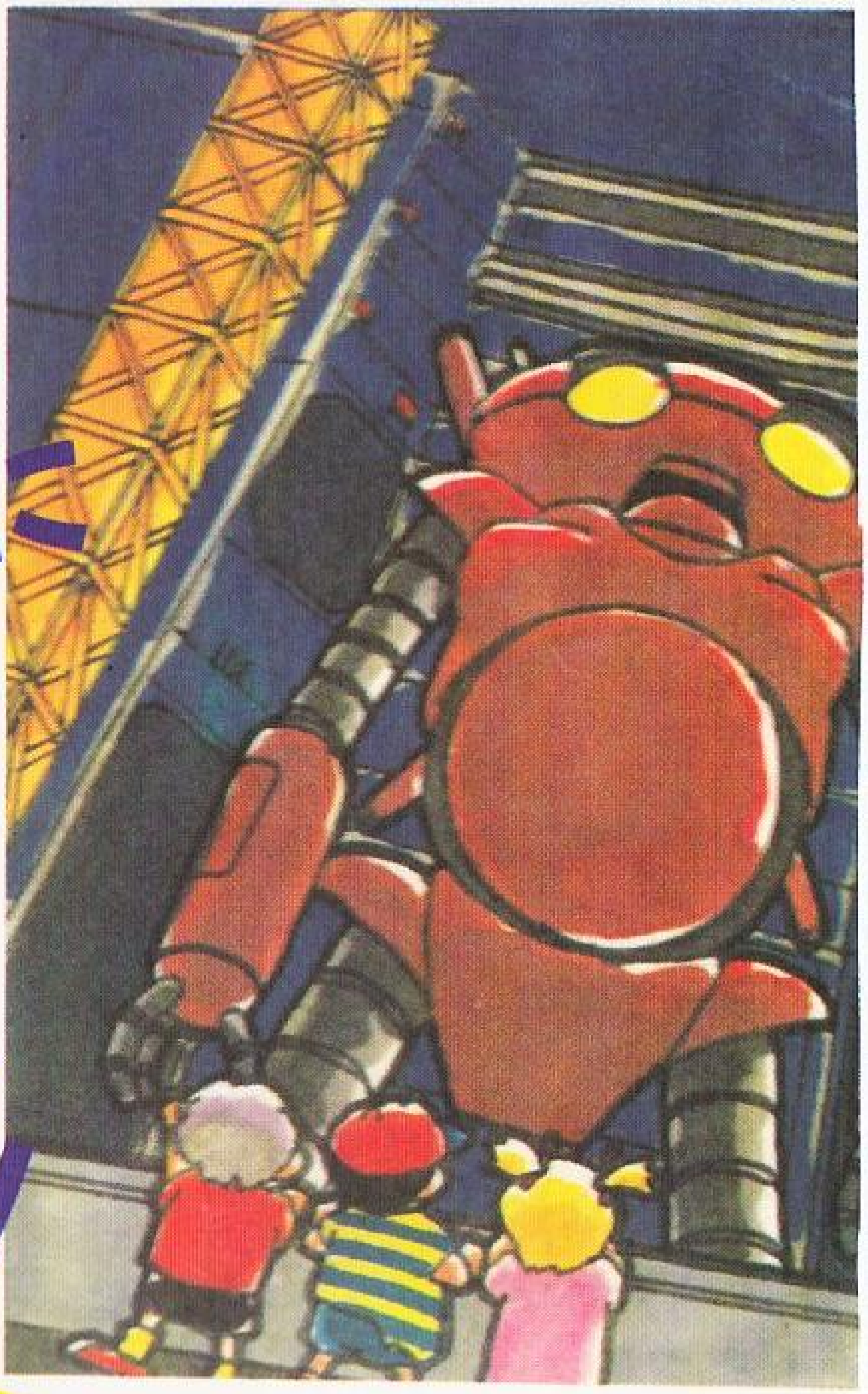
▼巨大ロボットがニンテンたちにメッセージを送っている。



◀いきなり巨大ロボットにでくわした。敵なんだろうか。



イヴを仲間にしたのもつかの間、なんと工場のまどガラスにヒビが入ってしまった。しかも工場は湖の底にある。ということは、水が入ってきておぼれ死ぬ？　これはイカン、逃げましょう。急いで地上へ脱出！　まきこまれたら一巻の終わり!?



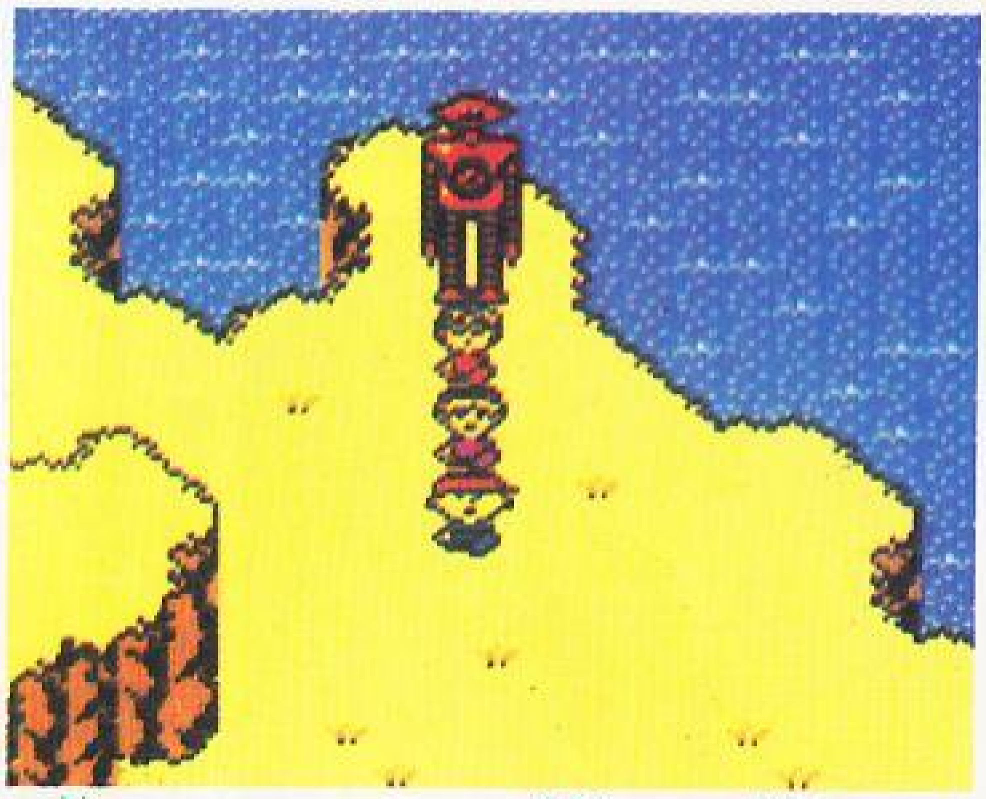
あつガラスに



ヒビがー！

強い味方だ！巨大ロボット・イヴ

工場で出会ったイヴとともに地上にもどってきたニンテンたち。歩き始めると、イヴも後ろについて歩いてくる。どうやら、ずっとつきそって彼らを守るつもりらしい。そして、敵と出会うと…強い強い！　敵の攻撃を一手に引き受けてビクともせず、相手に与えるダメージもケタハズレだ！　ニンテンたちはまったくダメージを受けずにホーリーローリーマウンテンを歩きまわれるぞ。よし、この機会にいろんなところを探険してみよう。何せこれまでは敵が強すぎて、とてもじゃないけど探険なんてできなかったからね。出会う敵は、イヴが手当り次第になぎ倒してくれるし、ＨＰの心配をする必要もないぞ。グリズリーが一撃でおとなしくなるなんて、信じられる？　でも、そんなニンテンたちの前に立ちはだかった巨大な影、それは…。

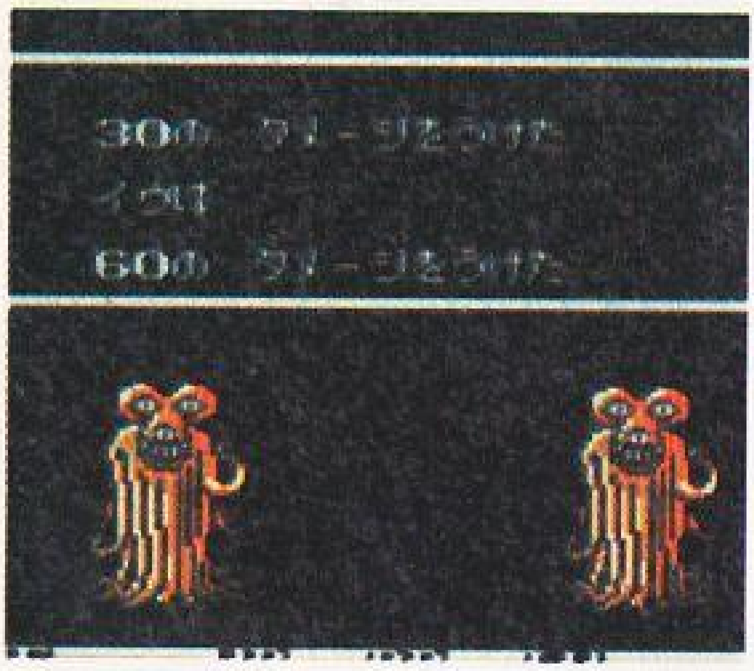


▲後をついてくるイヴ。名前からは考えられない強さだ。たのもしいぞ。



◀イヴのパワーはすさまじい。グリズリーなんか一撃だ！

炸裂
メガトンパンチ



◀イヴは身をていしてニンテンたちを守ってくれる。



▲イヴが加わると、4人パーティになる。冒険が楽しくなっちゃうね。

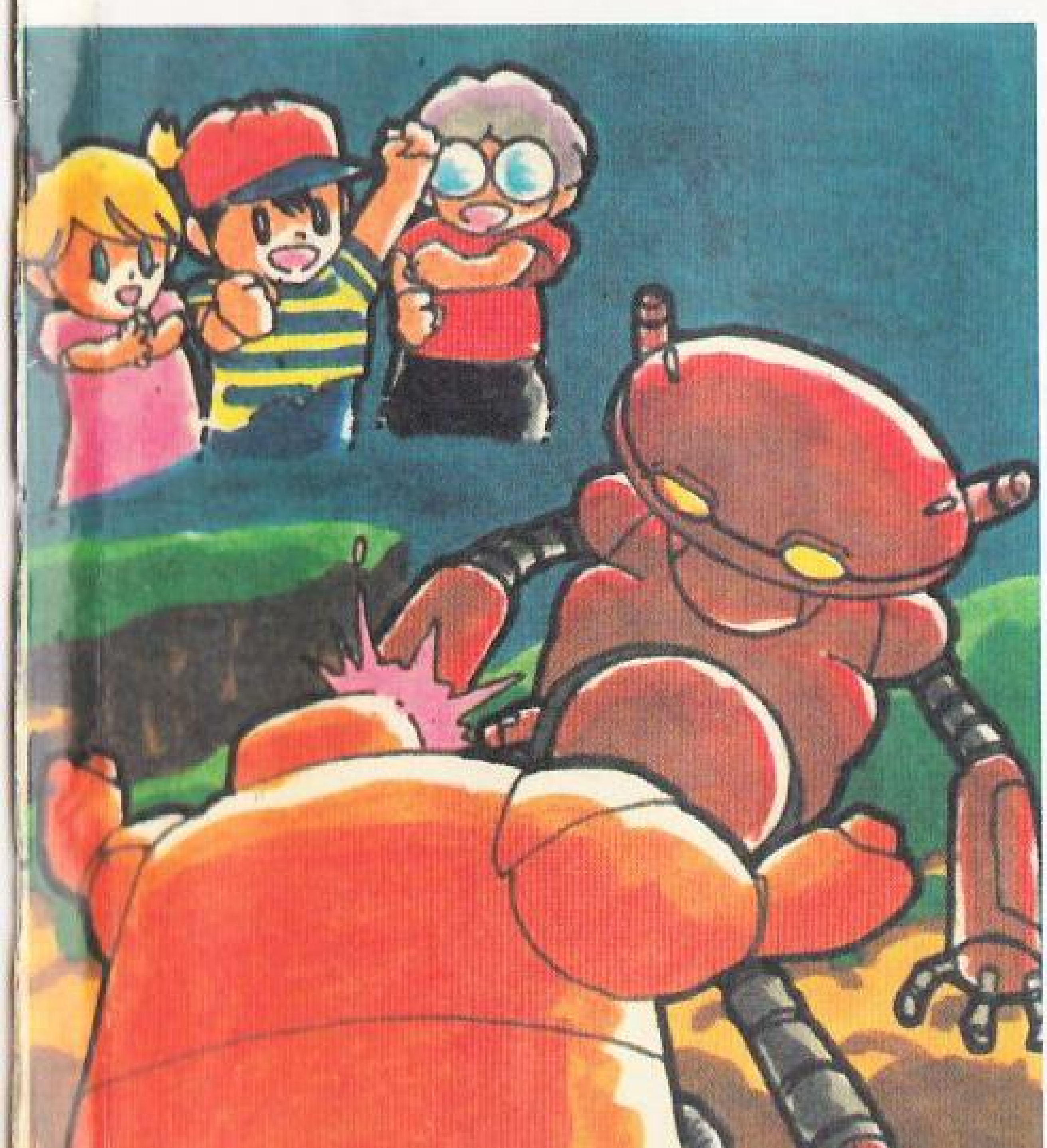
激闘!! R・7038XX対イヴ

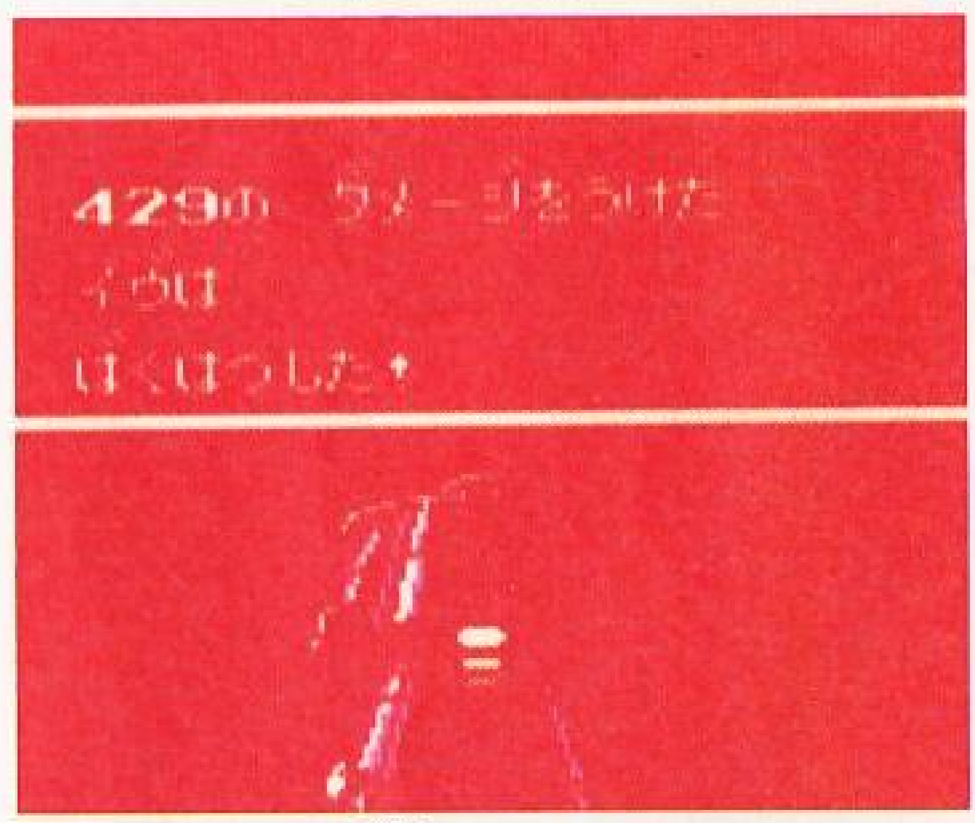
出たなバケモノ!!



▲赤い怪物ロボット"R・7038XX"は、最強のディフェンスを誇るバケモノだ！

ニンテンたちの前に現れたのは、巨大ロボットR・7038XX。猿の遺跡の入口にいた、あのR・7037のパワーアップバージョンだ。あのときは戦車にのっていたから勝つことができた。しかし、今回はさらに強力な味方、イヴがいる。2体のロボットは、大音響とともにぶつかりあった。そして、激しい戦闘の末、2体のロボットはともに傷つき倒れる。イヴの残がいを見つめるニンテンたち。その時メロディが…。





ありがとうイヴ



▶傷つき倒れたイヴ。キミのカタキは、きっと取るよ！

最後のメロディー

クイーンマリーの正体

R—7038XXと相討ちになったイヴ。むねから流れる音楽は最後のメロディ。全部メロディがそろったら今こそきぼうのオカリナで確認しよう。近くのヒーラーの家でＰＰを回復をして、もう一度イヴの所へ。イヴをチェックすると、マジカント国へワープ！　ワープした先にいた人は!?



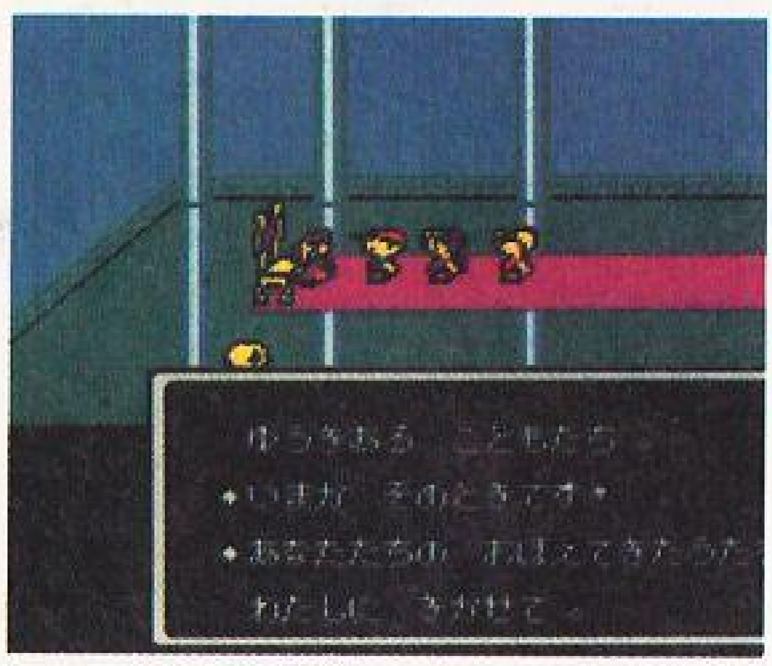
▲イヴのむねから最後の音楽が流れ出す。チェックするとマジカントへワープ！

あっあなたは!?

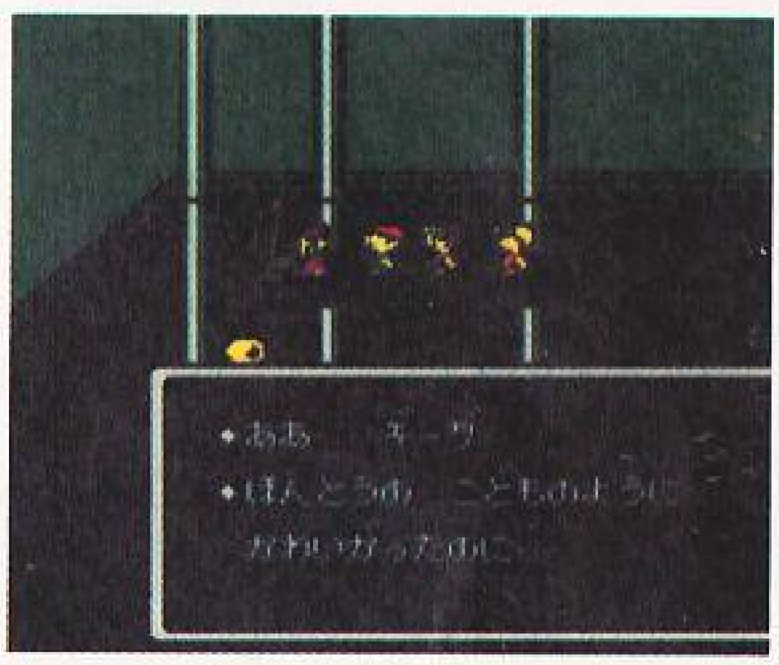


▲マジカント国の王女クイーンマリー。どうしてボクたちはここに…？

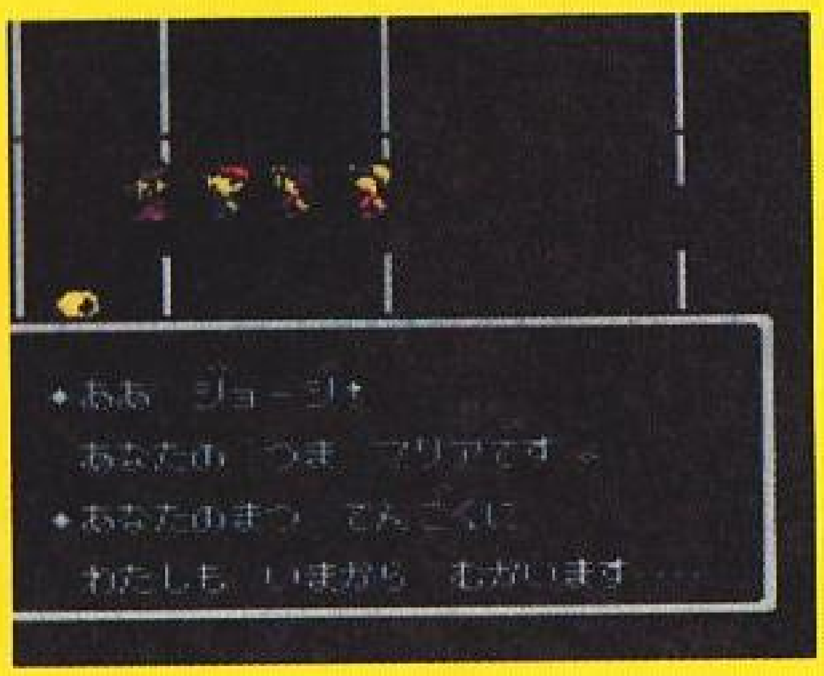
ニンテンたちをマジカントへ呼びよせたのは、女王クイーンマリーだった。女王は集めたメロディを聞かせてくれとニンテンたちにたのんだ。メロディをきかせ終わると、クイーンマリーは語りだした。「ギーグ、あんなにかわいがっていたのに、ジョージ、あなたの待つ天国へむかいます」すると、マジカントがだんだん消え始めた。マジカントは、クイーンマリーの心の中の世界だったのだ！　気がつくと、３人はホーリーローリーマウンテンにいた。



◀ニンテンたちは、今までにおぼえた歌を聞かせた。



◀クイーンマリーは、ついに記憶をとりもどした。



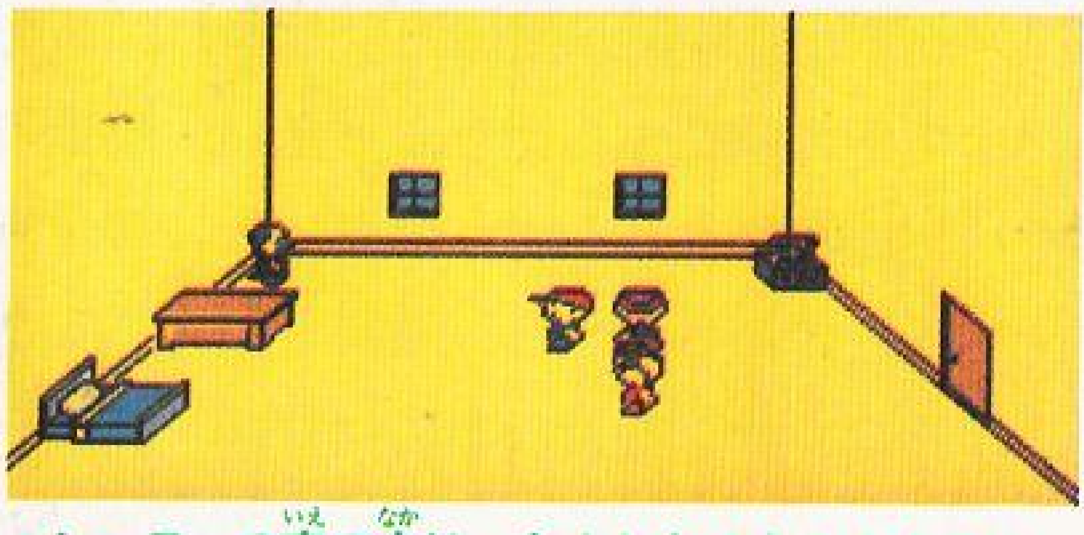
クイーンマリーの消滅とともに、広大なマジカント国も消えさってしまった。女王がもたらした言葉、ギーグとはいったいなんなのか？　いよいよ最終決戦に行こうとするニンテンの心にかすかな疑問が残った。しかし、あえてその疑問を心からふり払い、最後の敵のもとへと向かうのだった。マジカントのあと地から、最終決戦地へ向かうニンテンを待つものは!?

さあ行こう 最後の決戦だ!!



謎のお助けおやじ？

私がヒーラーだ!!



▲ヒーラーの家の中は、なんとなくうさんくさい。ＰＰ回復、石化解除のほか、電話があるので、パパと話ができる、つまりセーブできるのだ。

ハンドパワーです

ヒーラーは、石になった仲間を元に戻したり、ＰＰを回復してくれる。もちろんタダじゃないけど。

マザーの世界では各地にいて、みんな同じ能力をもっている。石にされることはそんなにたびたびあるわけじゃないし、ヒーリングのPSIで治せるからいい。でも、ＰＰの回復は、ホテルに泊まるより得だから活用したい。ヒーラーとは個人の名前じゃなく、ヒーリングからとった職業の名前らしい。

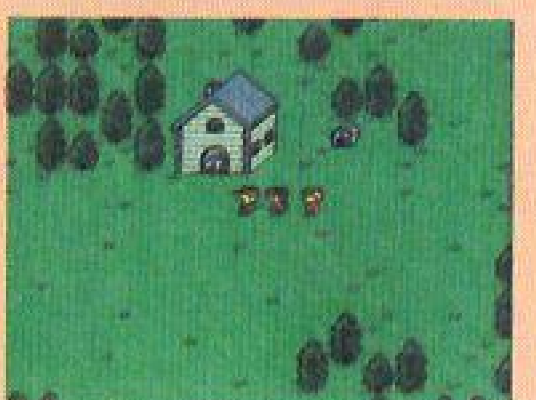
墓場



ホーリーローリーマウンテン

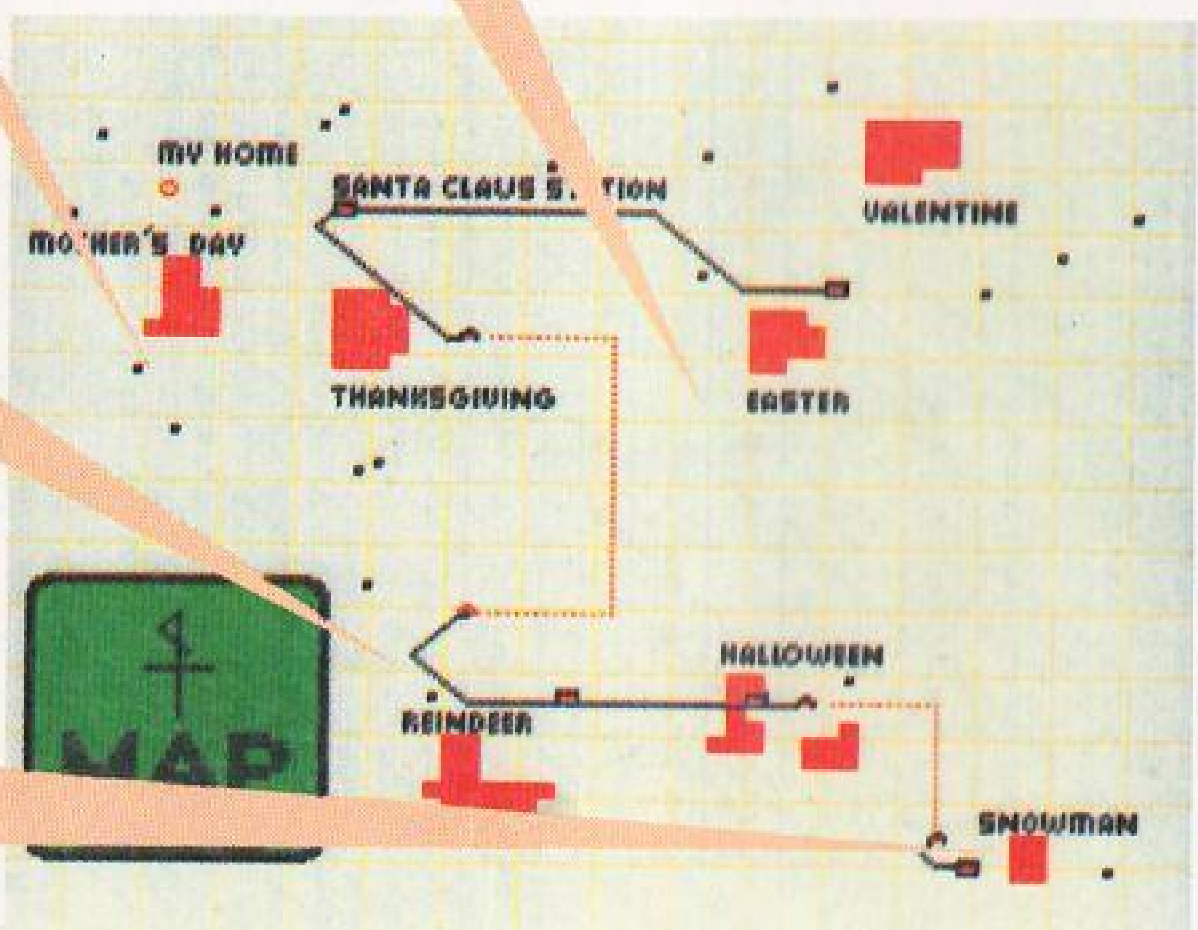


レインディア



スノーマン





MOTHER

THE ENEMY MANUAL

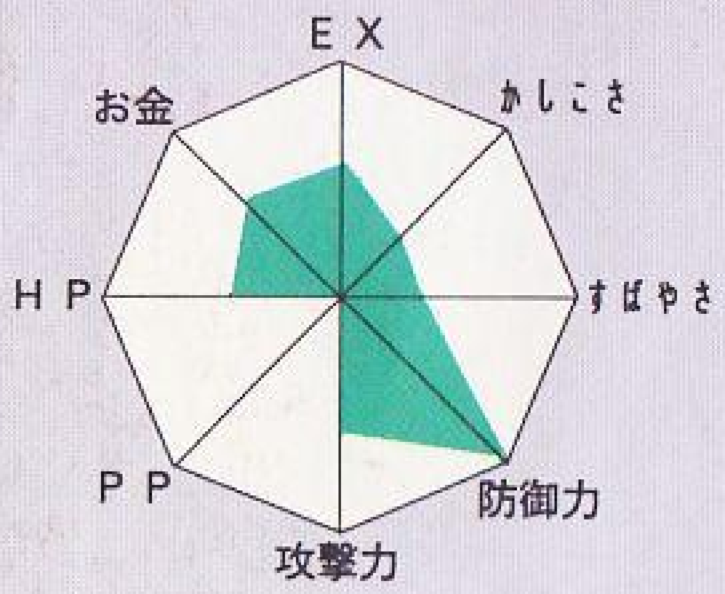
敵マニュアル



次から次へと現れてニンテンたちを襲う敵たち。近所のおじさんやネズミやワン公、普段見慣れた連中から、異星の科学で造られた怪ロボットや正体不明の怪物まで。すべての敵がここに集合!!

今、ヴェールを脱ぐ……
ボクの敵たち総進撃！

レーダーチャートの見方



ぼくの敵たちが持っているEX（経験値）やかしこさ、HP（体力）などを8角形の見やすいグラフにしました。戦いの参考にしてください。

パワーの強さで色を変えてあります。

青い色が基本のパワーです。黄色のグラフが青の5倍パワー、赤が10倍パワーですので、比較する時に気をつけてください。

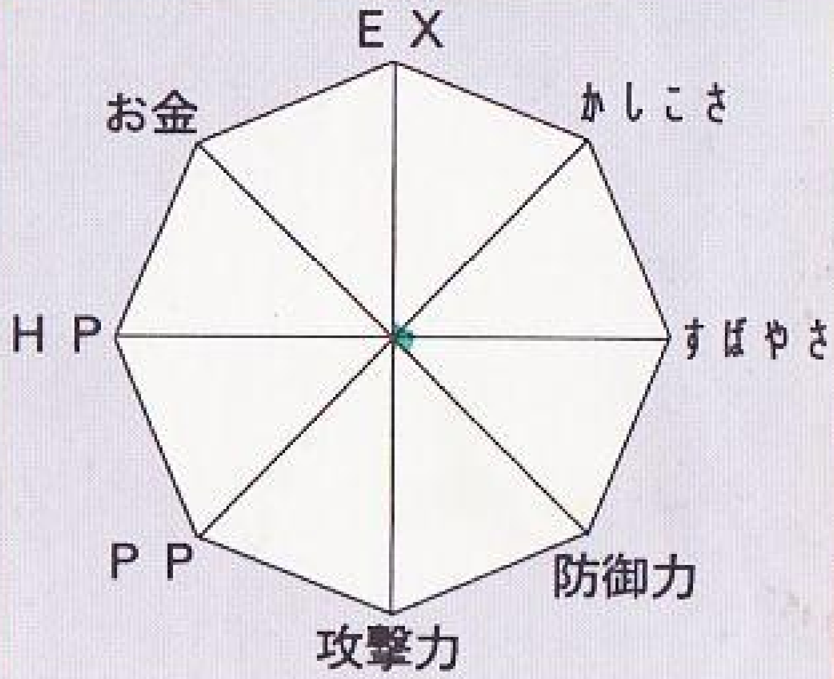
マイホーム

謎のラップ現象！　ママや妹たちを守るんだ。家に出現する最初の敵だ。

電気スタンド



攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
3	5

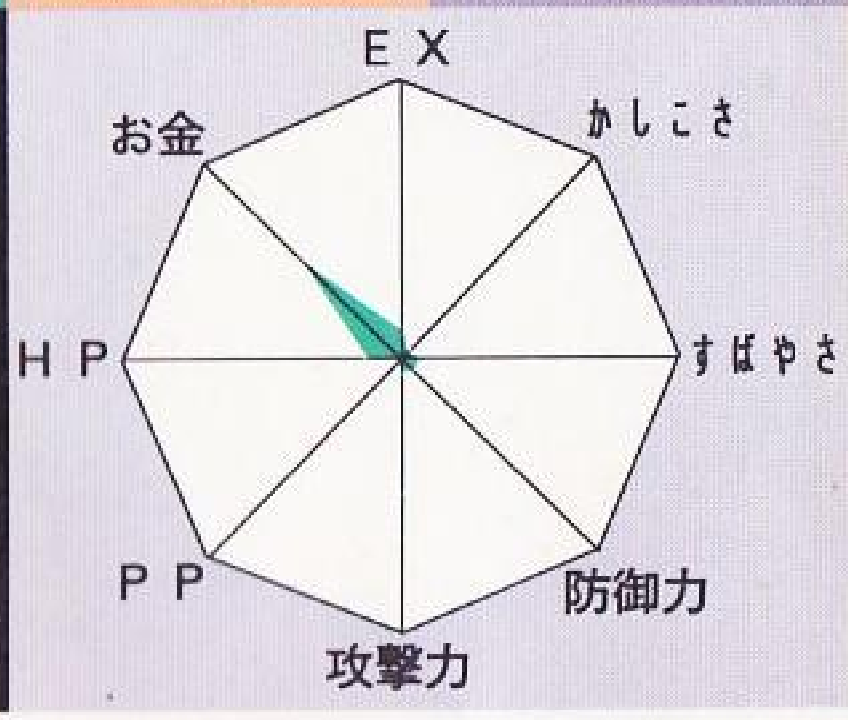


ニンテンが最初に戦う相手。ラップ現象によって生命を持ったかのようにニンテンを襲う。妹のミニーの部屋にも出現する。最初の敵だけあって弱い。必ず勝てる。こいつで戦闘のノウハウをおぼえるつもりで戦おう。**HP6**

人形

攻撃力	防御力
4	5



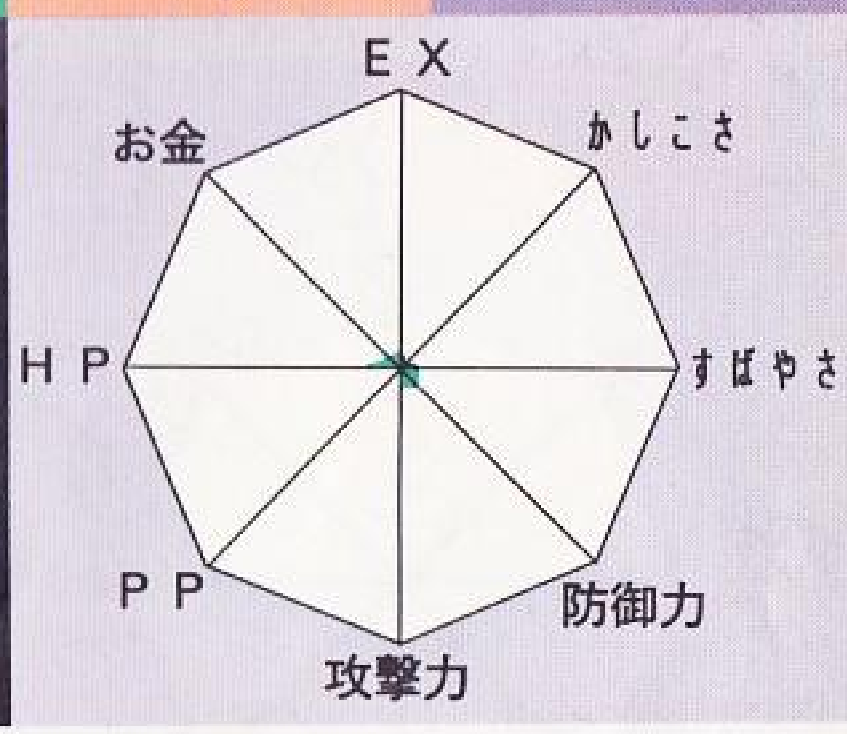


ニンテンの家、ミミーの部屋のキューピー人形が襲いかかってくる。ただひたすら体当たり攻撃をかけてくる。素手のニンテンでも十分勝てるはず。お腹の中に入っているオルゴールのメロディのチェックも忘れずに。**HP12**

ねずみ

攻撃力	防御力
4	8





ひいおじいさんの遺品を探しに地下室に降りていくと、出くわすのがコイツ。スタンドや人形にくらべるとかなり手強い。かみついたり汚い言葉を使ったりなど多彩な攻撃をしかけてくる。動物園や工場にも出現。**HP10**

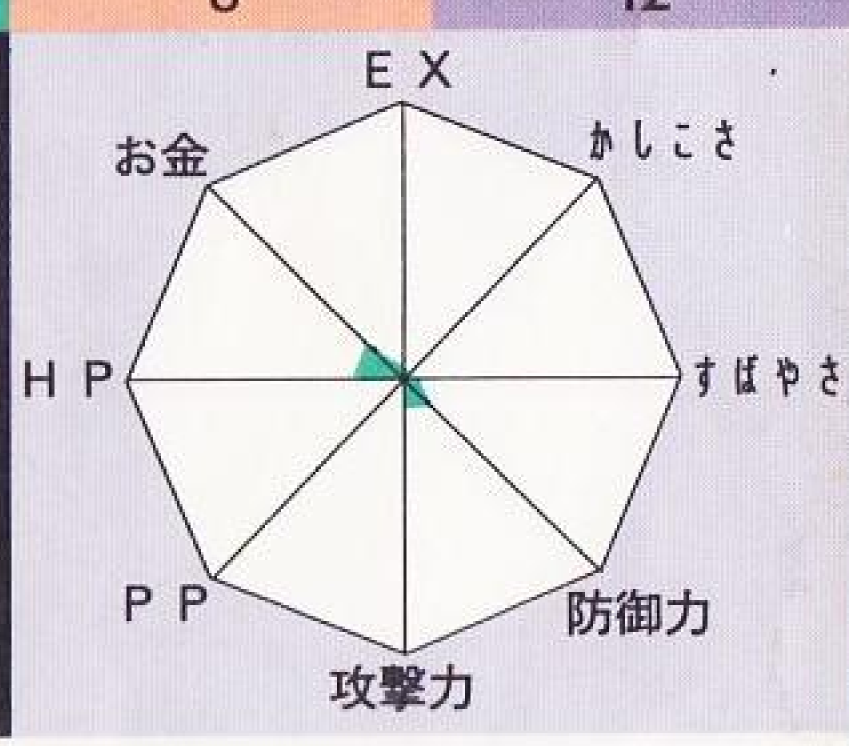
マザーズデイ周辺

ふだんはやさしい近所の人や、かわいい動物たちが襲いかかってくる。

おじさん

攻撃力	防御力
8	12



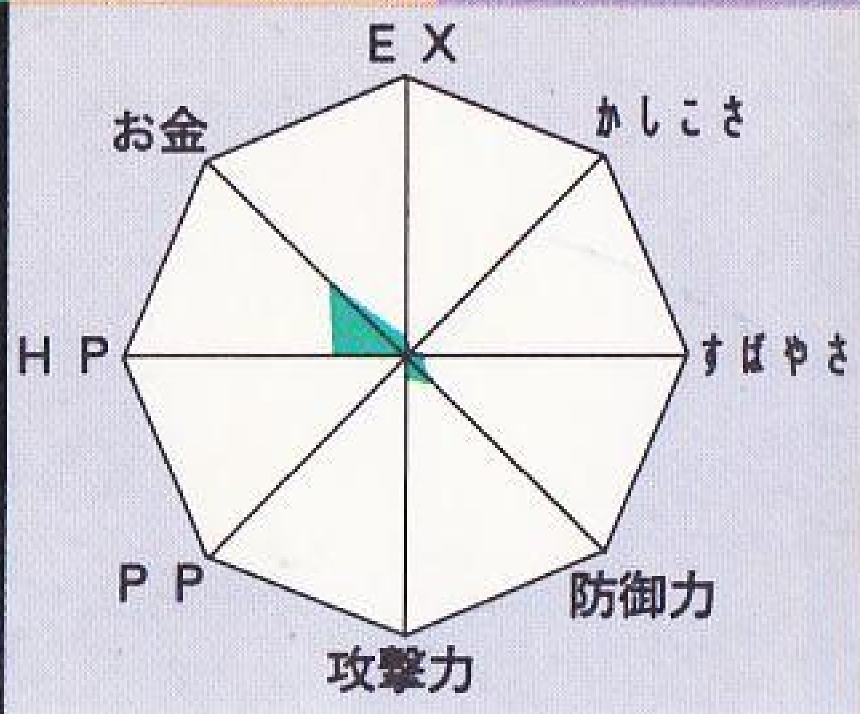


普通の人間だけど、何者かに操られ、ニンテンに襲いかかってくるぞ。スルドクとがったスキは、強力な武器だ。体力もけっこうあるし、はじめの内はかなりの強敵になるハズ。なるべくなら顔を合わせたくない敵だね。**HP20**

おにいさん

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
8	14



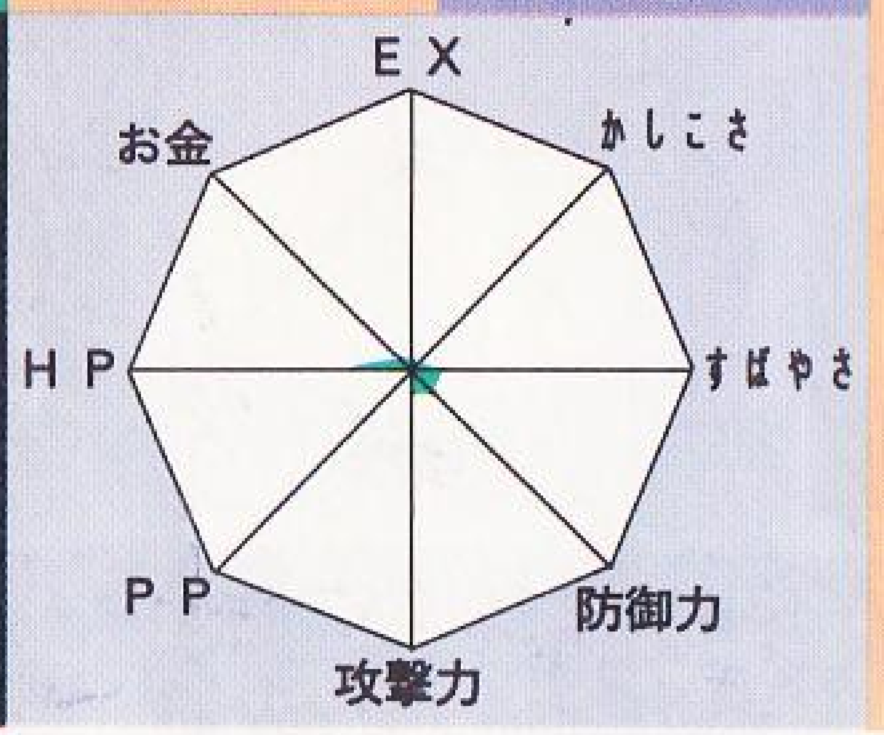


ヒッピー風のおにいさんは、ワケのわからない攻撃が得意。メガホンで説得してきたり、突然怒って攻撃力を上げたりといろんなことをしてくるぞ。ほかにも突然お祈りを始めてしまったり、とにかく奇行が目立つ。**HP25**

カ ラ ス

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
8	12



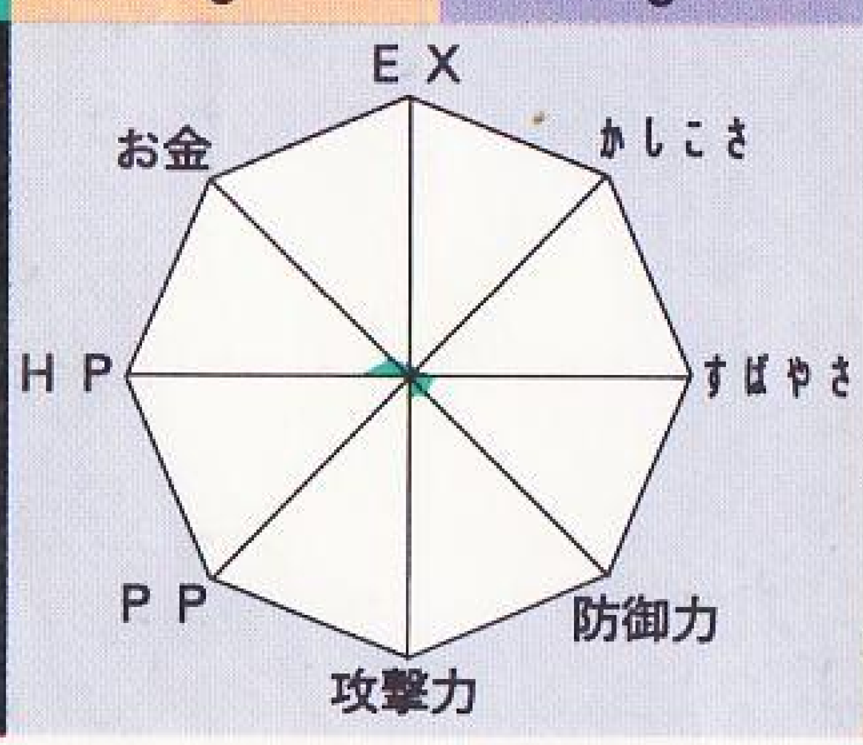


カラスのくせに、タバコなんかふかしている変なヤツ。HPや攻撃力もかなりのものだ。けど、コイツが一番得意なのは、アイテムを盗むこと。しかも一度盗まれたアイテムは、二度と戻ってこないのだ。要注意。**HP22**

スネーク

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
6	8



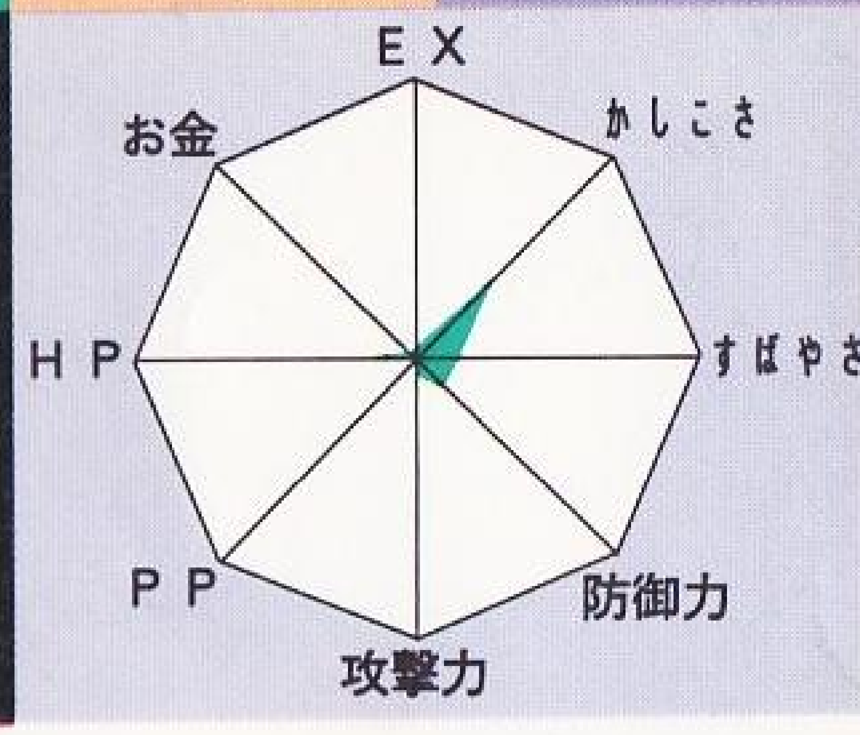


野原や森など、いたるところで出てくる小さな蛇。それほど手強くはないけれど、油断すると噛みつかれるぞ。とはいっても毒は持ってないので、わざわざ毒消しを用意する必要はない。安心して(?)戦えるぞ。**HP18**

ムカデ

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
4	12



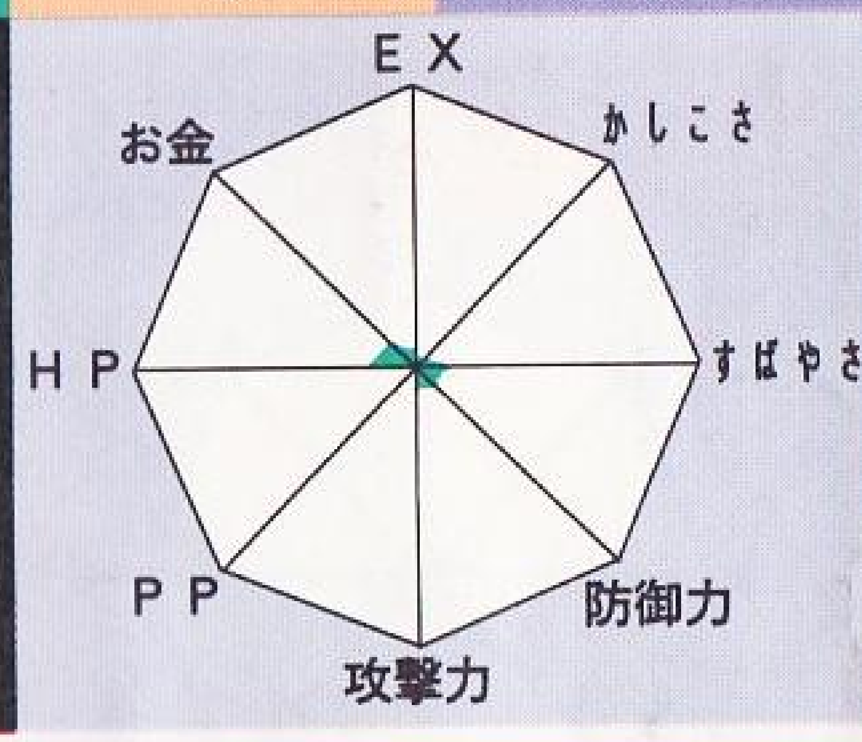


HPや攻撃力はあまり高いほうではないが、その分知能が高くなっている。また、たくさんある足を使い素早く移動するので、ニンテンの攻撃もヒョイヒョイよけてしまう。ある程度のす早さがないと苦しいかも!? **HP12**

のらイヌ

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
8	10





かみつき攻撃をかけてくる。さすが犬といいたい。攻撃力はわりと高いが、HPはその分低い。経験値もお金もそれなりにいただける。出現率も高いので最初はこいつと戦ってポイントかせぎをするのもいいだろう。**HP16**

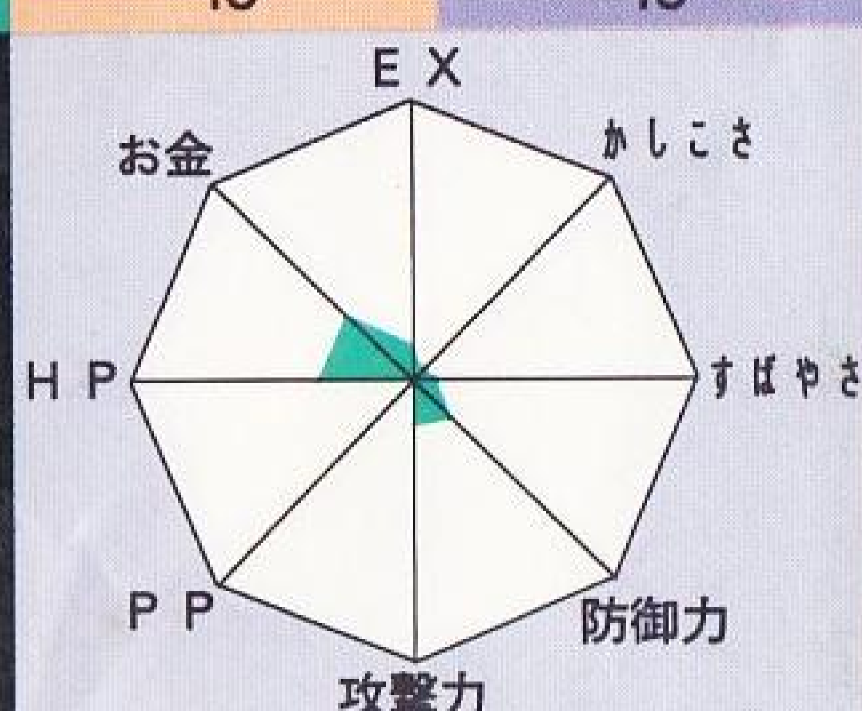
墓場

気味の悪い敵ばかりだ。墓地の中に入ると、ひんぱんに攻めてくるヨ。

ゾンビもどき

攻撃力(オフェンス)	防御力(ディフェンス)
16	16



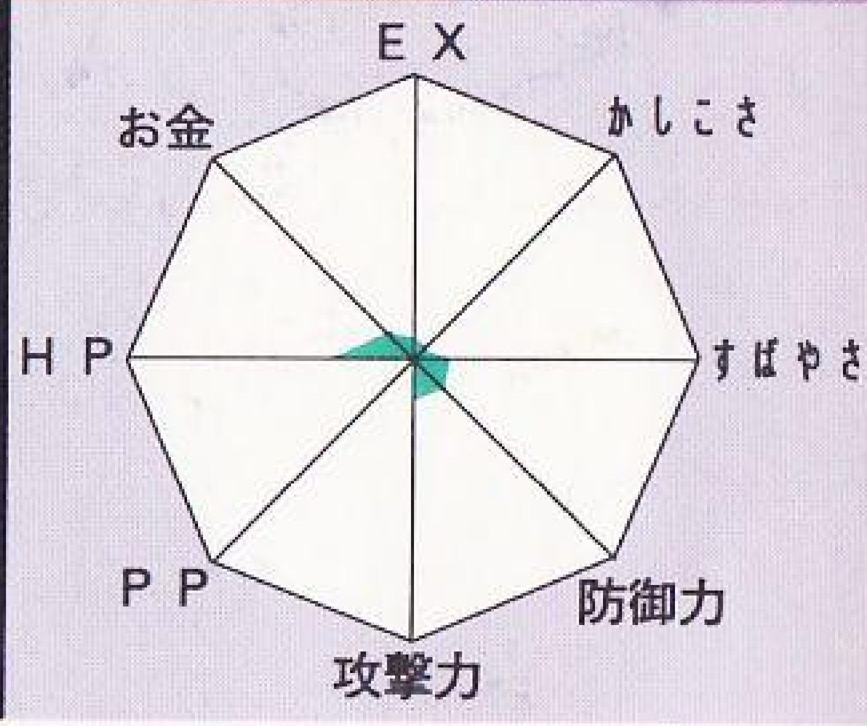


これまでの敵とはくらべものにならないほど強いぞ。HPがかなりあるのでなかなか倒せないし「ひっかく」「かみつく」「のしかかる」といった攻撃がかなり強力。一発くらうだけでもダメージは大きいぞ。**HP30**

ギャングゾンビ



攻撃力	防御力
18	20

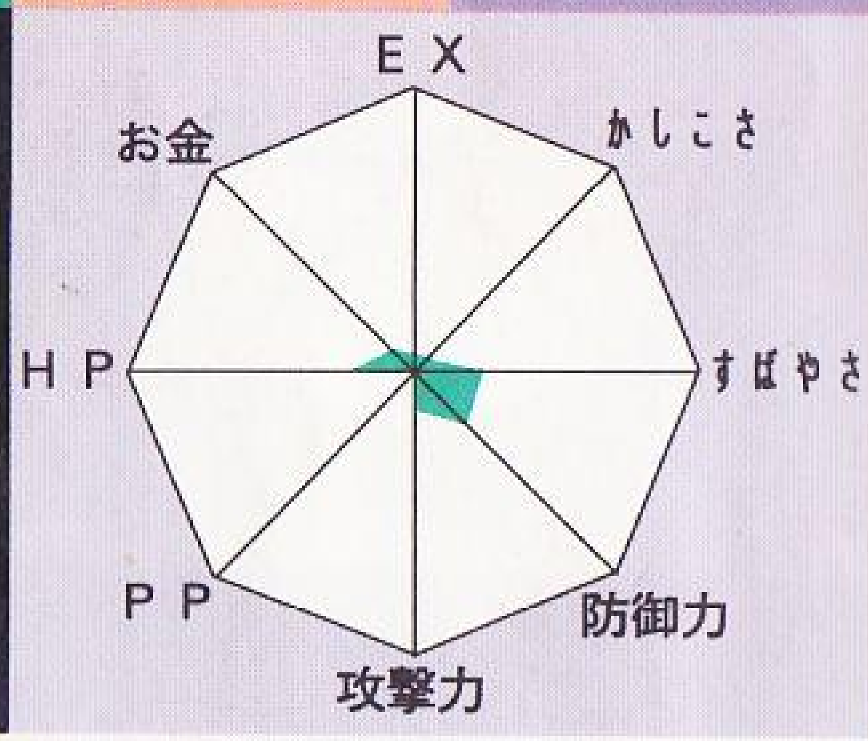


ゾンビもどきよりもさらに強力な怪物だ。HPも高く、最初の内はまったく歯が立たないかもしれない。ゾンビもどきを倒せるようになったら、戦いを挑もう。それまでは、ひたすら逃げまくったほうがいいぞ。**HP34**

ゴースト



攻撃力	防御力
12	24

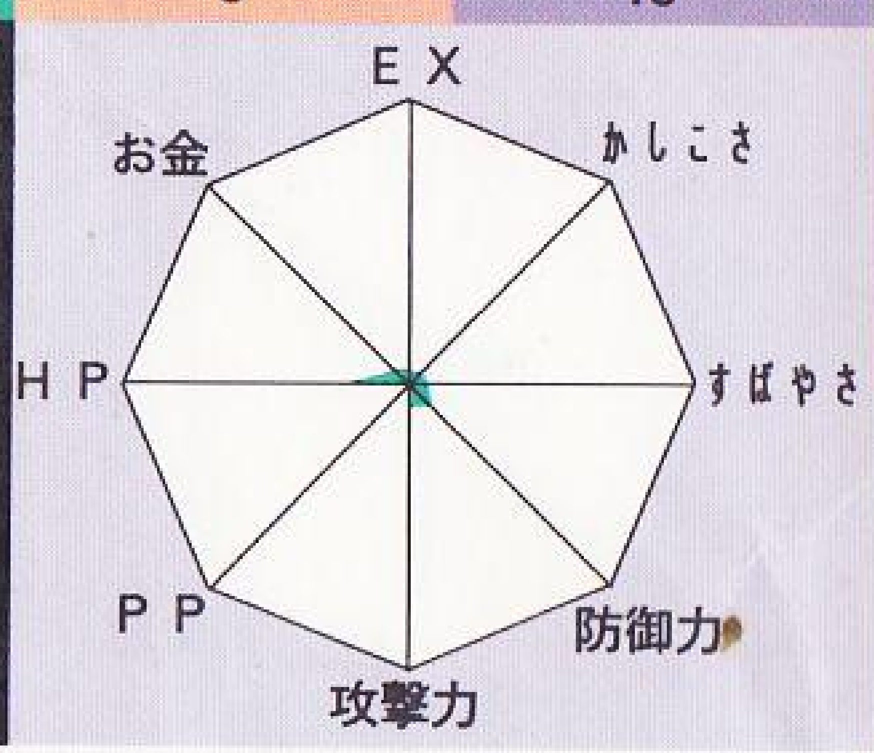


やたら防御力が高くてHPもあるので、なかなか倒せない。その上すごくす早いので、ちょっと攻撃しただけでアッという間に逃げ出してしまうぞ。ただし、攻撃力は特に高くもないので、それほどコワイ敵ではない。**HP20**

こうもりさん



攻撃力	防御力
8	10



攻撃力、防御力、HP、どれを取ってもこれといった取柄のない、カワイソウなヤツ。その欠点を補うために群れて出現することが多いが、戦闘中に自分の立場について考え始め、ワケがわからなくなり自滅しちゃう。**HP20**

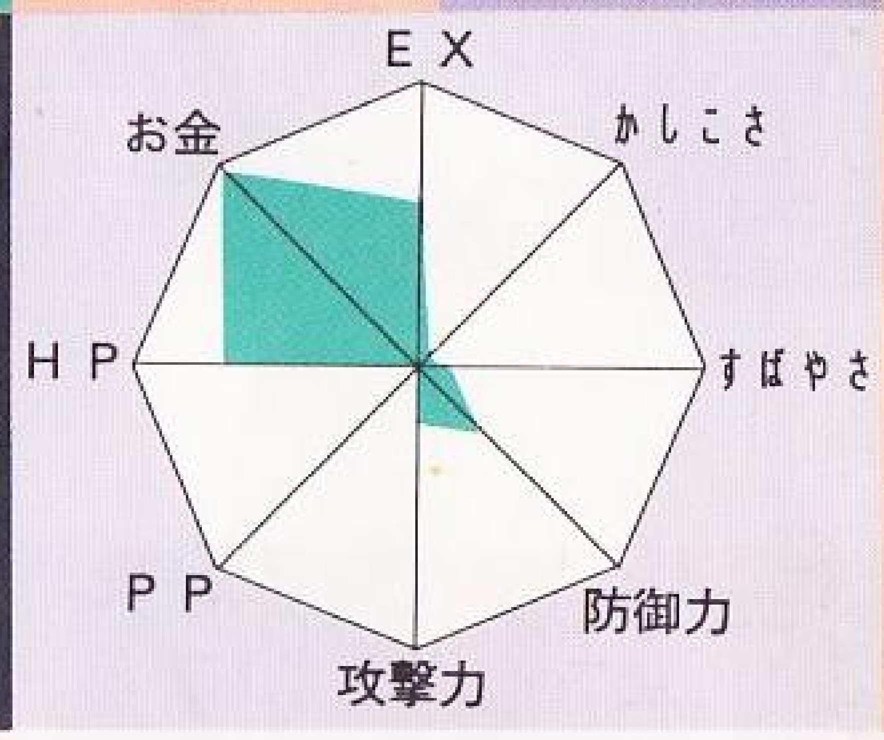
動物園

動物園から逃げ出した猛獣が攻めてきた。今までとはケタ違いの強敵だ。

巨象

攻撃力	防御力
20	34



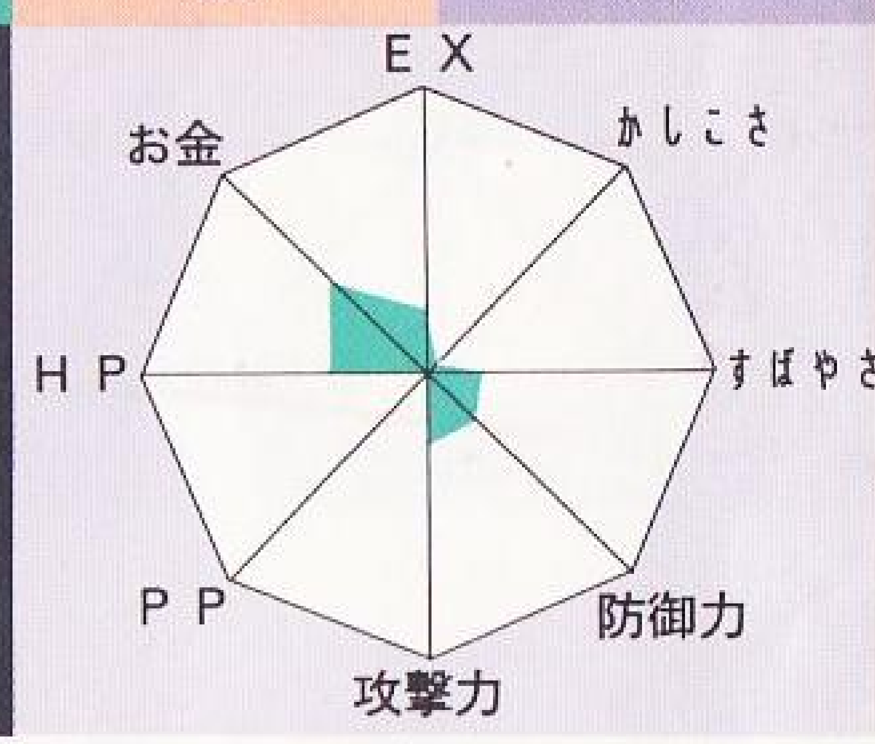


動物園周辺で最大のHPと防御力を誇る、大強敵！ その巨体を生かした攻撃は、豪快かつ強烈だ。何せこの体で「のしかかる」のだから、小さいニンテンはひとたまりもないぞ。あんまり出会いたくはない敵だね。**HP70**

タイガー

攻撃力	防御力
26	24



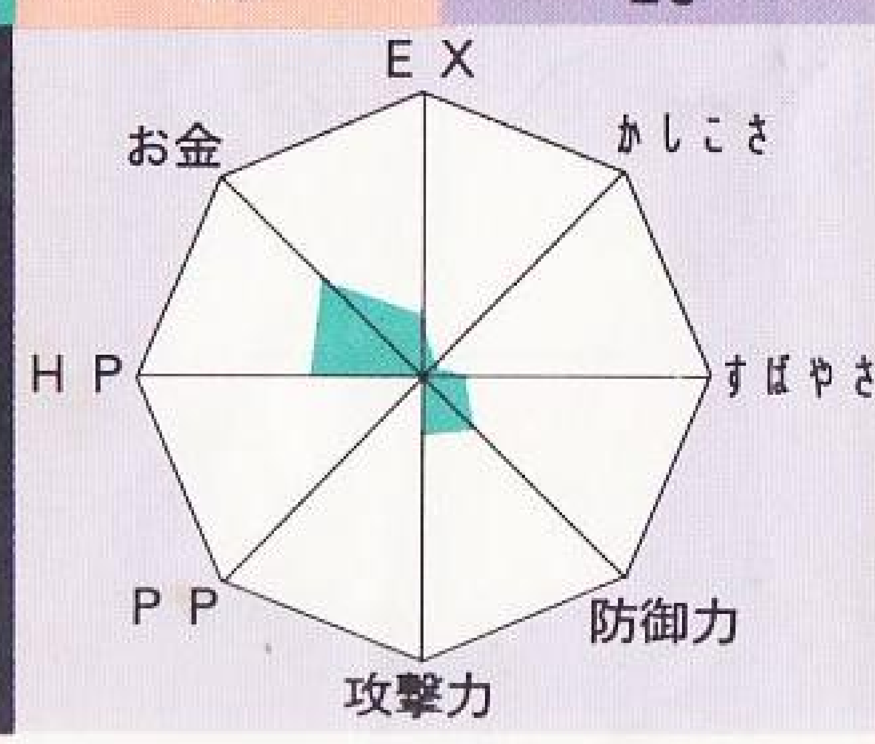


動物園周辺で、最大の攻撃力を持つ猛獣。とにかく、ひたすら強い。場合によっては巨象よりもコワイ存在になるぞ。一撃だけでもかなり強力な上に、連続攻撃を仕掛けることもあり、HPが少いと、まずかなわない。**HP35**

ゴリラ

攻撃力	防御力
20	26



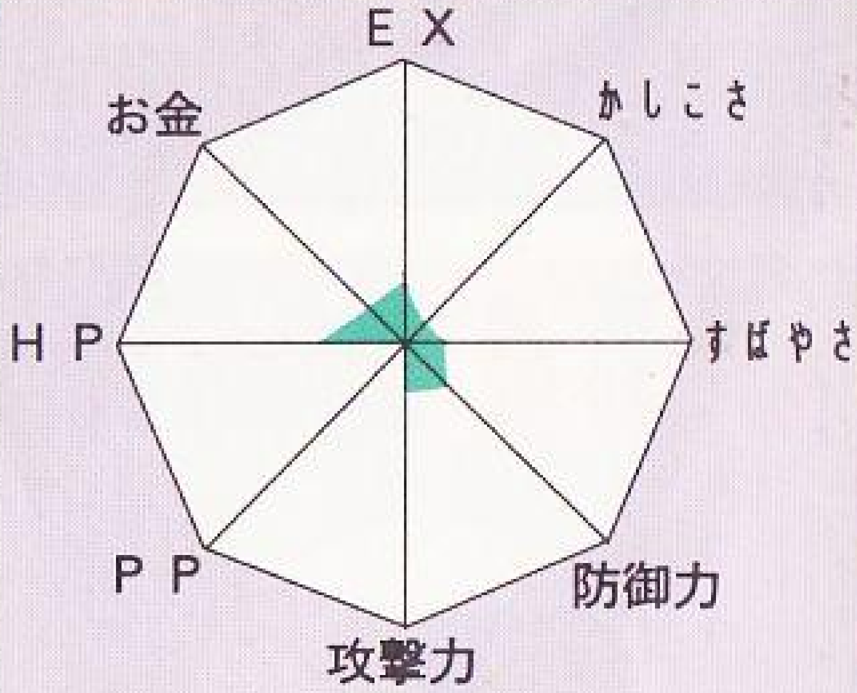


動物園の周辺にいる敵の中でも、巨象、タイガーにつぐ強敵。攻・守両面においてバランスのとれた、なかなか手強いヤツだ。その上、カラス同様アイテムを盗むのが得意なので始末が悪い。早目に倒すようにしよう。**HP40**

ワ　ニ

攻撃力	防御力
18	22



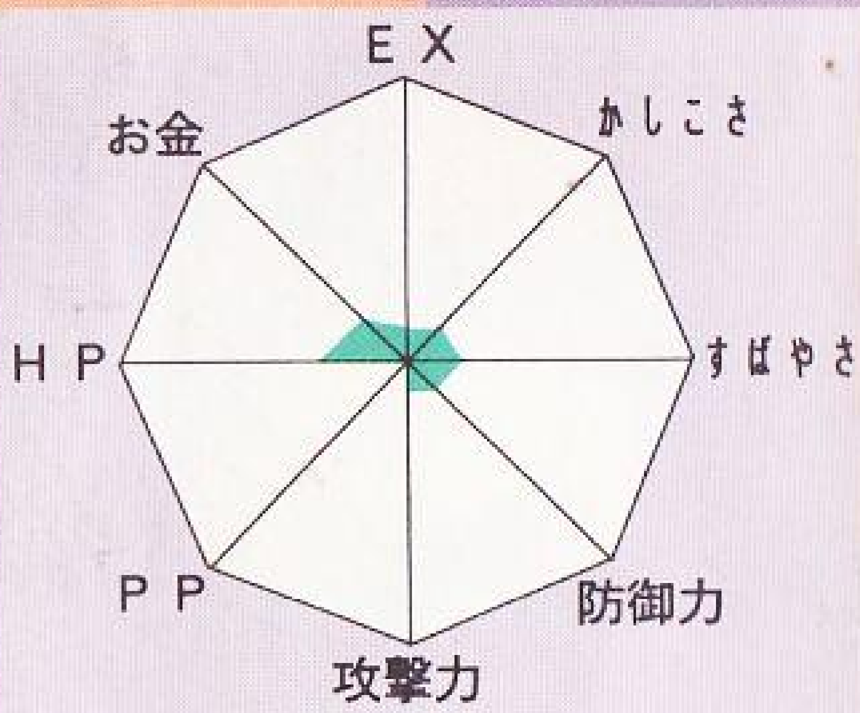


ちょっと見はかなり強そうに見えるが、実際は、あまりコワイ敵ではない。複数で出現することもあるが、HPが低い上に動きがニブイので、それほど苦労せずに勝てる。「にじりよってくる」ときが、チャンスだ。**HP30**

ハイエナ

攻撃力	防御力
10	16



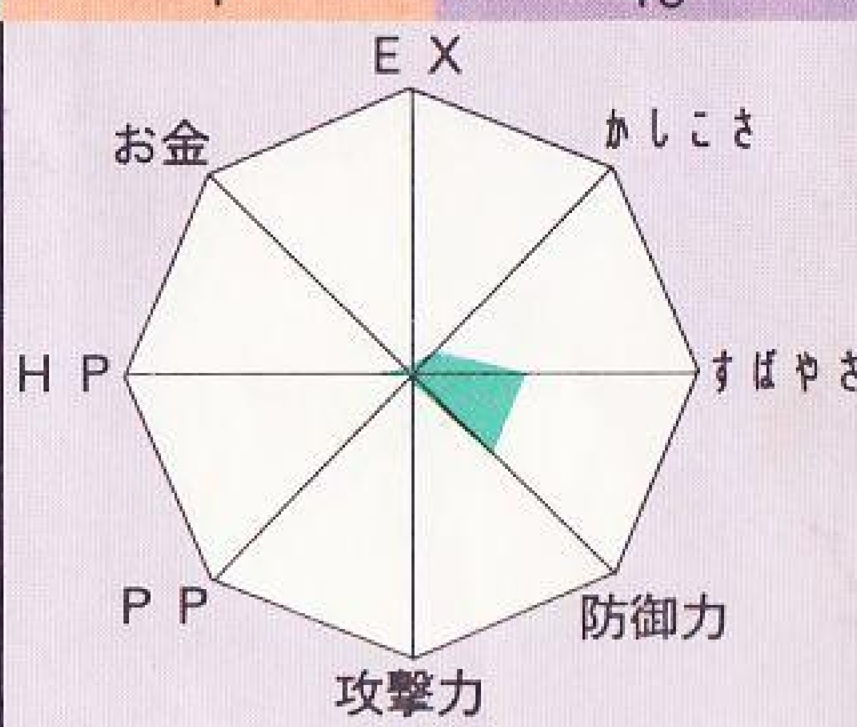


攻撃力も防御力もほとんどないコイツは、たいがい群を組んで出現する。気配を殺してニンテンの攻撃をやり過そうとするが、成功率はあまり高くない。強いて長所をあげれば、逃げ足が早い、ということだろうか。**HP30**

フライ

攻撃力	防御力
1	40



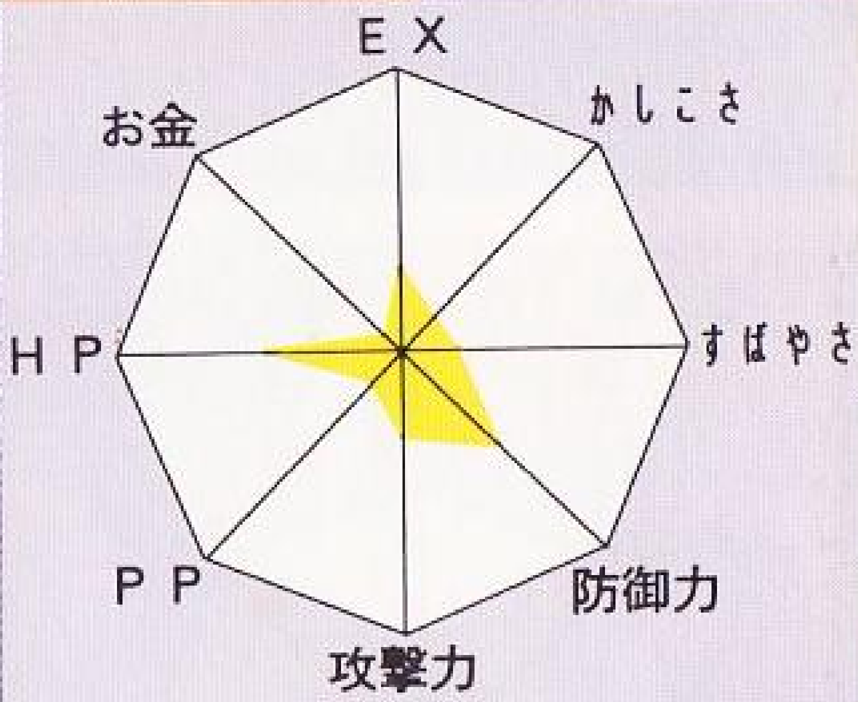


HPその他、ずば抜けて低い、超弱小動物だ。(まあ、ハエだもんね)サッサと逃げ出してしまうこともあるが、たいがい仲間を呼んで数をたのみに攻撃してくる。しかし、もともと弱い敵なので、何匹来ても問題なし。**HP10**

スターマンの息子

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
32	52





動物園の小ボス的存在。コイツを倒せば動物たちはおとなしくなる。しかしさすがに強く、基本的にこっちの超能力は効かない。PKビームをこちらにはなったり、身がまえたりする。ピッピのフランクリンバッヂが必要。HP52

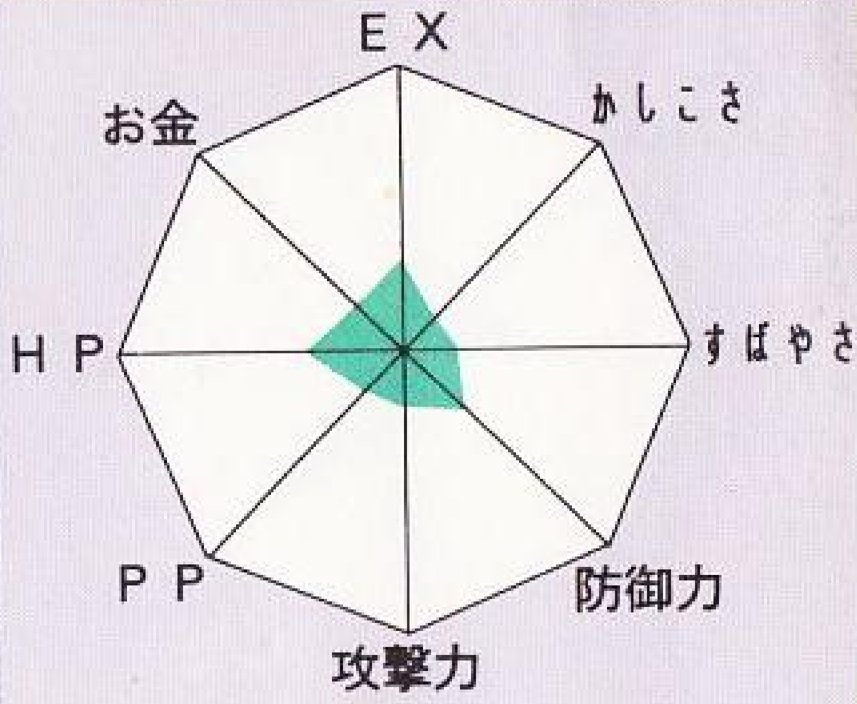
北東の岩山

そんなに強くはないんだけど、けっこうひんぱんに出現してくるぞ。

リトルソーサー

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
20	30



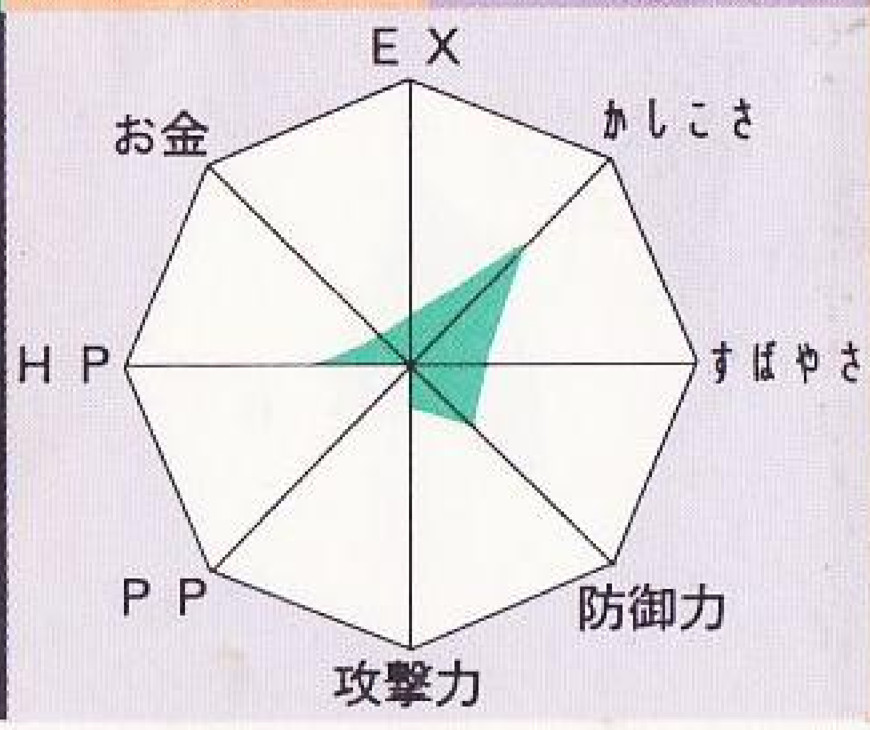


マザーズデイを出てからひんぱんに飛来してくる小型円盤。敵の直属だから遠慮なく破壊してしまえ。PKビームαやサイコブロックなど超能力を使ってくる。だが、さほど強くはなく、よく編隊を組んで行動する。HP32

バイオムカデ

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
16	32





バイオというだけあって遺伝子操作によって普通のムカデよりも数段強い。毒の攻撃をかけてくる初めての敵でもある。毒消しを持つか、ヒーリングを覚えるかしないと、ちょっとキツイかも。殺虫スプレーで倒せ。HP35

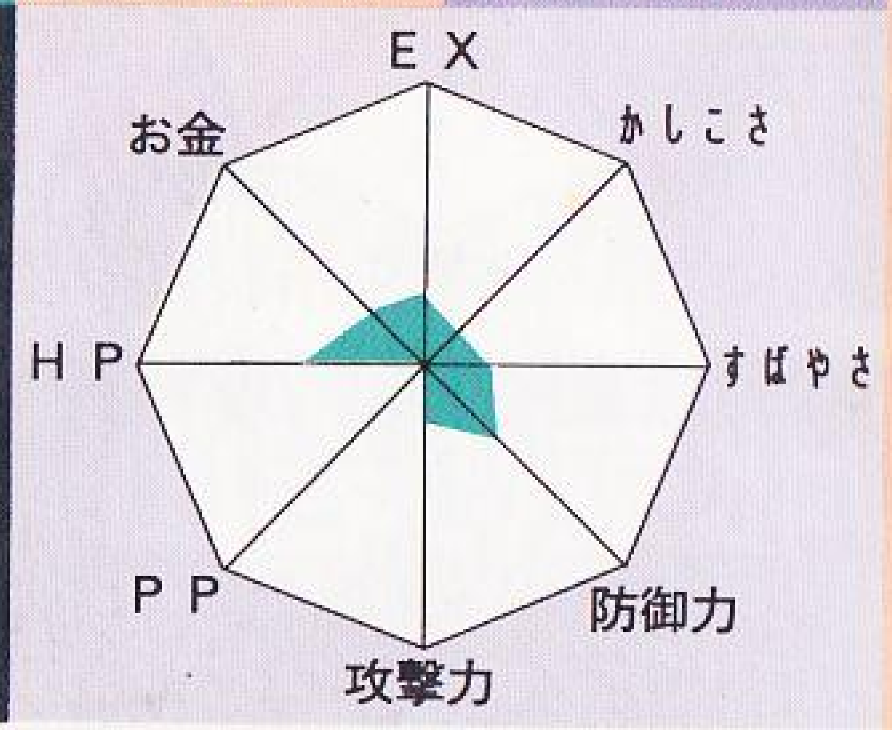
マジカント

さすが不思議の国！ 現れる敵もワケがわかんないヤツばかりだ！

ベアル

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
22	38



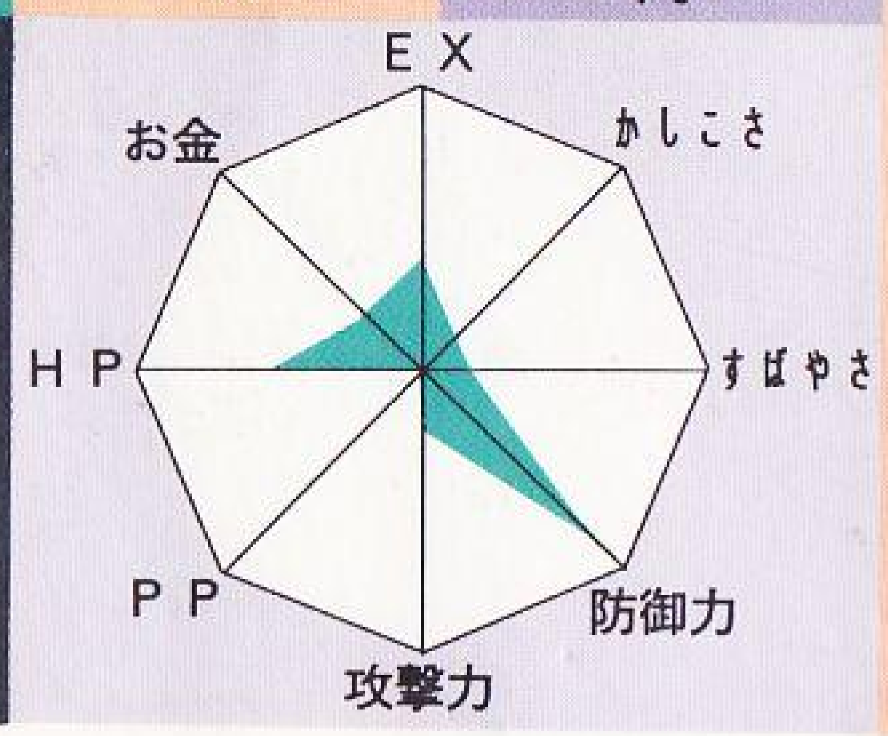


マジカント産のクマ。かわいいけど早めに倒そう。なぜならこいつは超強敵スカイベアルを呼ぶからだ。攻撃力もけっこうあるので気をひきしめて戦おう。レベルの低いうちは戦いをさけたほうが身のためかな。**HP40**

マジカスネイル

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
20	90



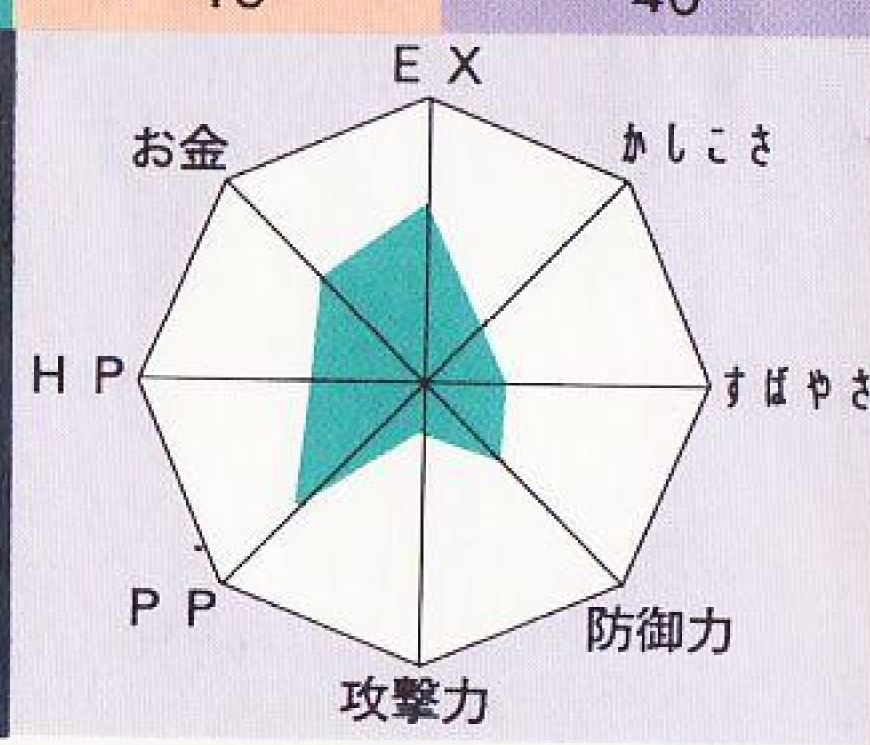


巨大なカタツムリ。固いカラにおおわれているだけあって、防御力が異常に高い怪物だ！マジカントでもNo.1の防御力の持ち主である。ただし、にじりよってくるので動きは鈍い。1撃、2撃が勝負の分かれ目。**HP50**

ミラコ

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
18	40

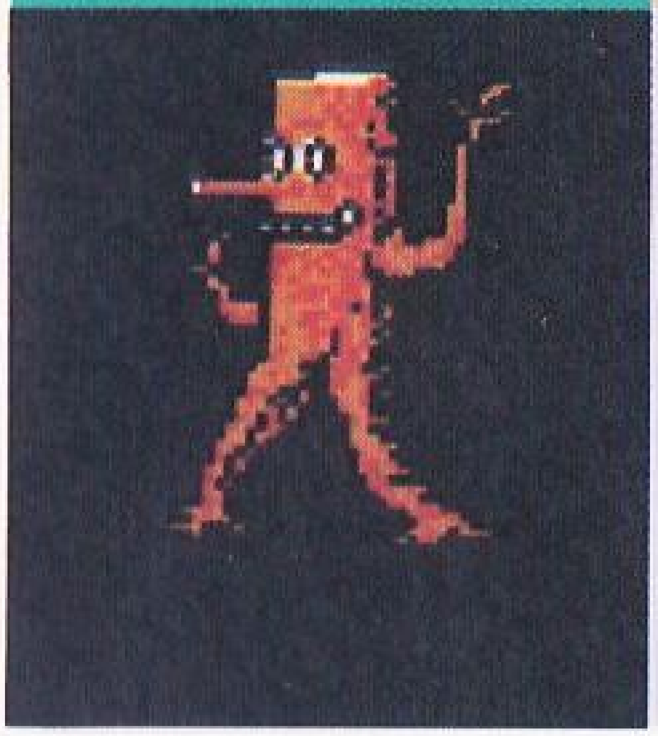


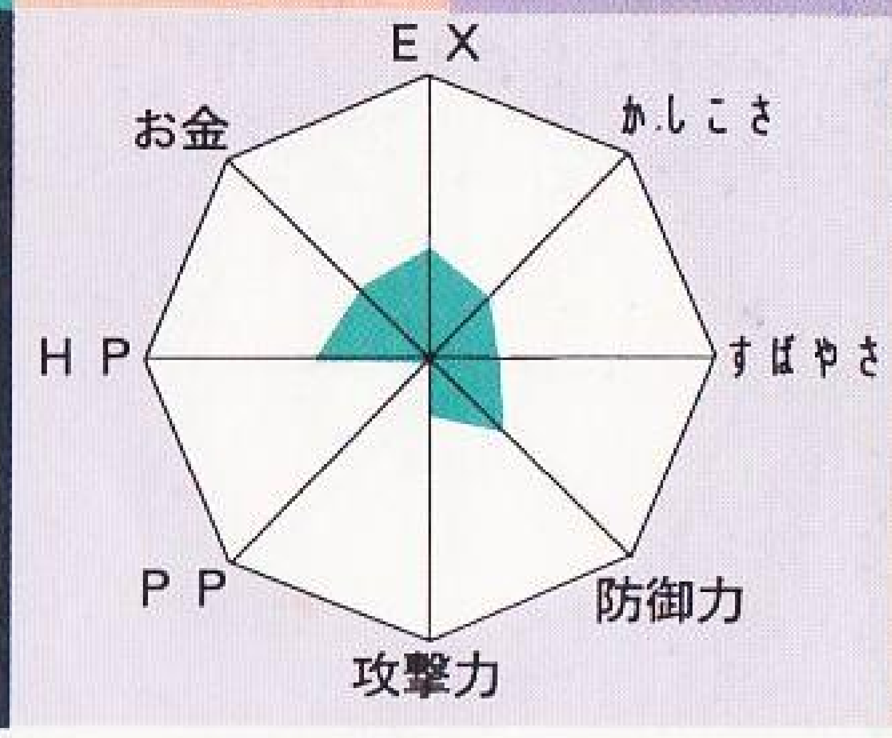


不気味なのかカワイイのか意見の分かれるところである。超能力攻撃のPKサンダーαを連発してくる。HPはなみなので倒せない敵ではないぞ。EXおよびお金はけっこうもらえるのでポイントかせぎにはいいかな。**HP40**

ウッドー

攻撃力	防御力
20	38



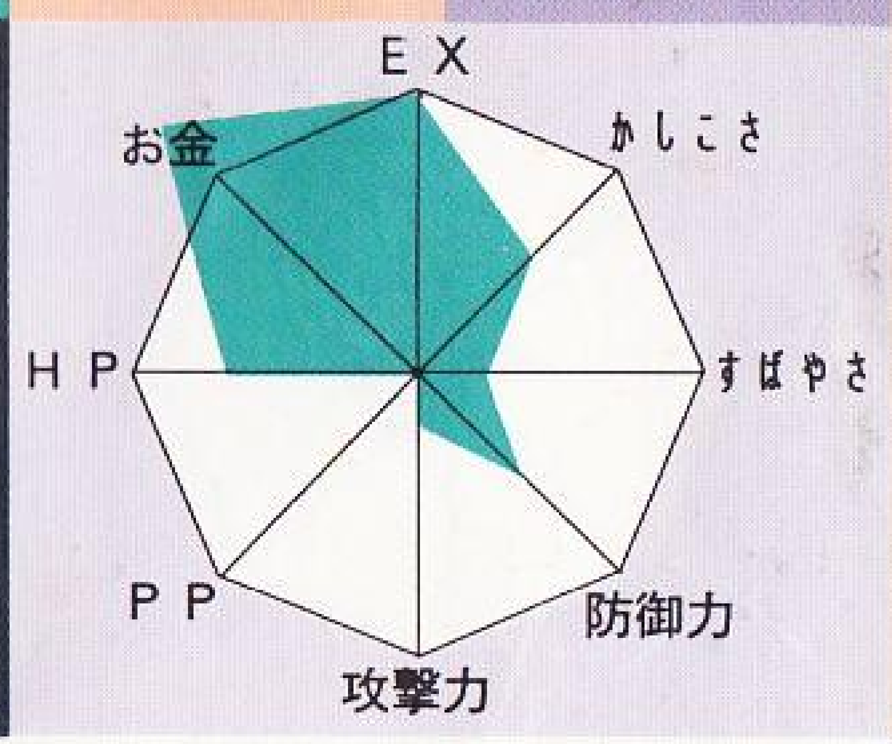


木製の怪人。特殊能力として種をまいて仲間を増殖させることができる。また「あやしいこと」をする。こいつをされると味方は混乱してしまうのだ。マジカントでは平均的な敵なのでバンバン倒してEXをかせげ。**HP40**

大ウッドー

攻撃力	防御力
18	50



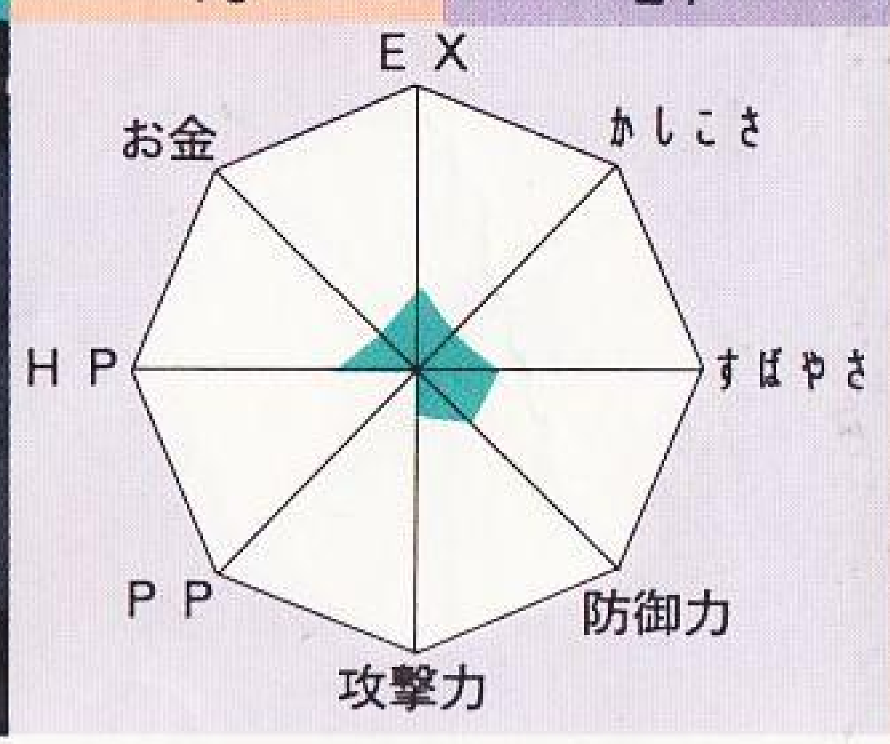


ウッドー族のヘビー級戦士。水分を吸いとったり、デモンシードを使って混乱させたりと様々な特殊攻撃をしかけてくる。マジカントでも1、2を争う強敵だ。たとえ倒しても燃えあがって全員にダメージを与える。**HP70**

ビューン

攻撃力	防御力
16	24



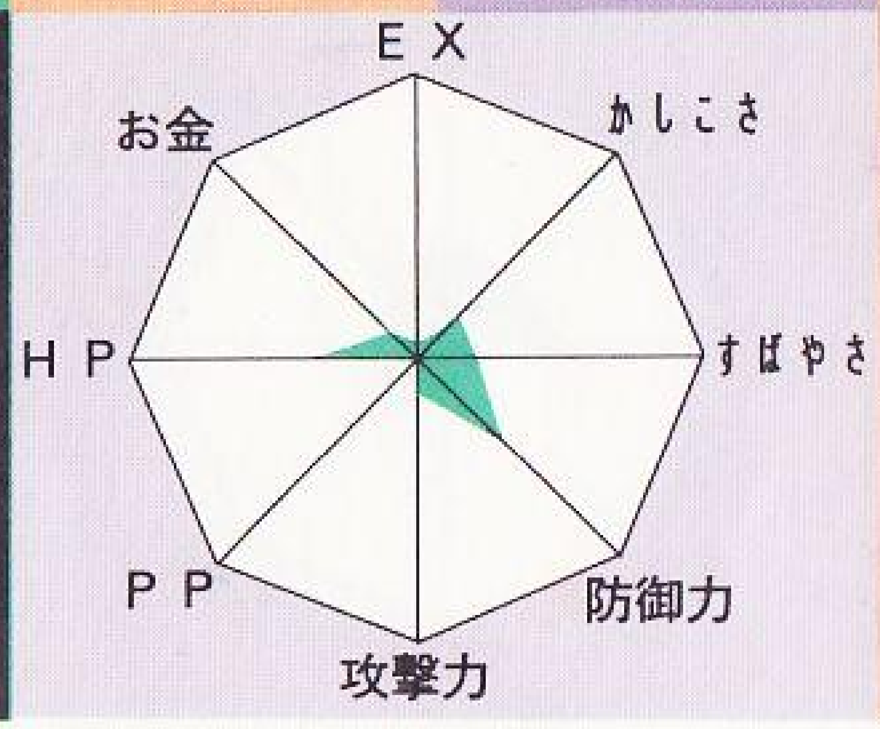


宙に浮かぶ目玉のお化け。特殊攻撃はないし、攻撃力や防御力もそれほど高くない。特にとりえもなく、目玉お化けの中では最も弱い。見返りも少ないので、「にげる」で無視してしまうほうがいいかもしれないね。**HP30**

おまけビューン

攻撃力	防御力
12	40

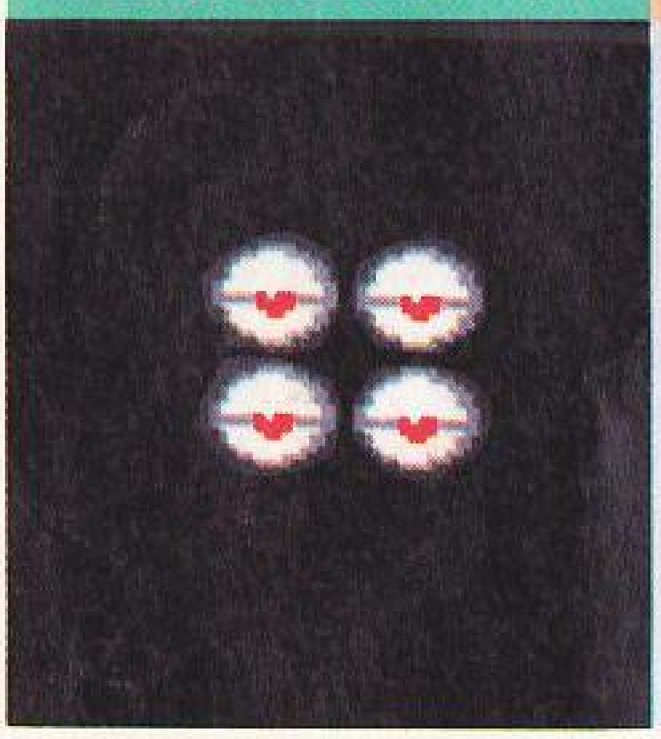


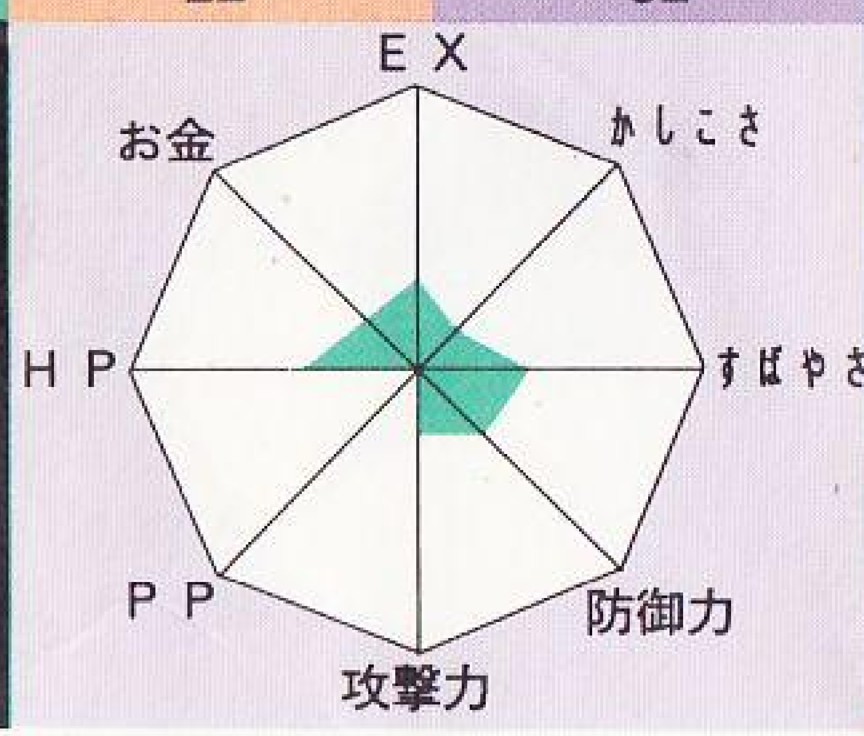


こいつは、しばらくガードして倒さずほっておくと、経験値をドサッとくれるのだ。あせって倒しちゃうと、ほんのちょっとだけだ。攻撃力のほうもたいしたことはないので、ガードしまくってさえいればいい。**HP35**

ビュンビューン

攻撃力	防御力
22	32



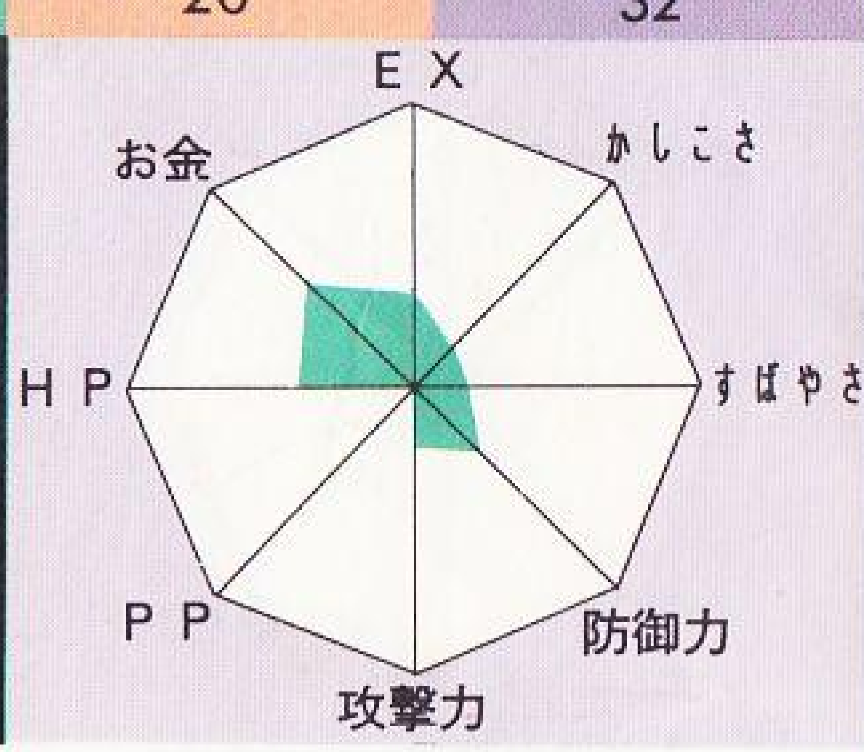


他の目玉お化けと違い目が4つもある。だからといって2倍のパワーを持っているわけではない。戦力はなみ。特殊攻撃も使わない。にじりよってくるので動きも鈍い。恐しいのは姿形だけ、ガンガン攻めまくろう。**HP40**

パパビューン

攻撃力	防御力
20	32



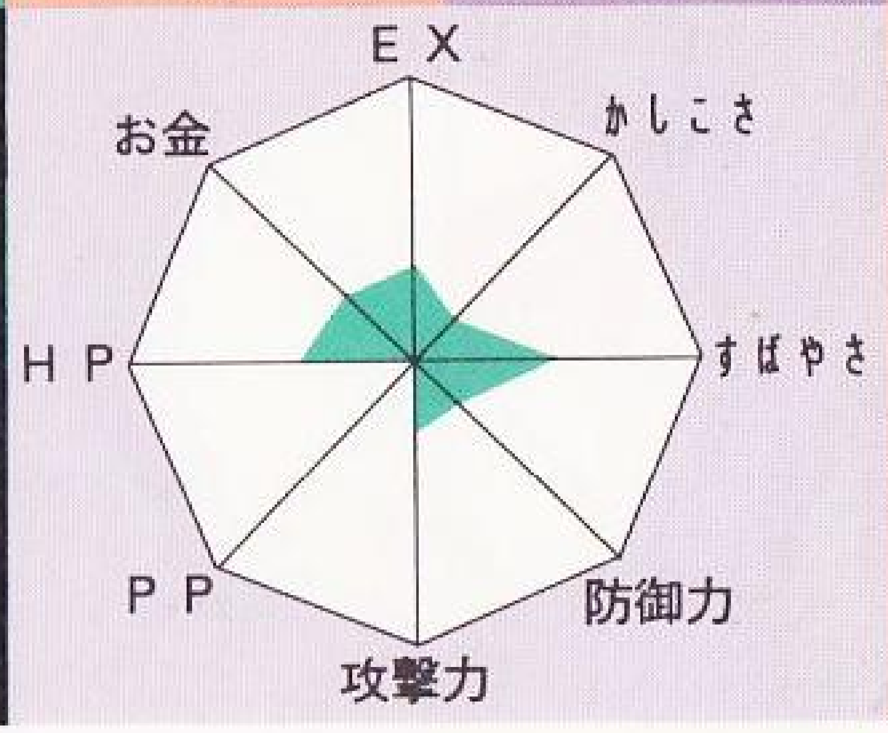


ビュンビューンとはあまり差がなく、にじりよってくるかわりに、怒って攻撃力を高める。HPはビュンビューンと同じなので、速攻でカタをつけよう。ビューン、ビュビーらと家族連れで現れることもある。**HP40**

ビュビー

攻撃力	防御力
24	20



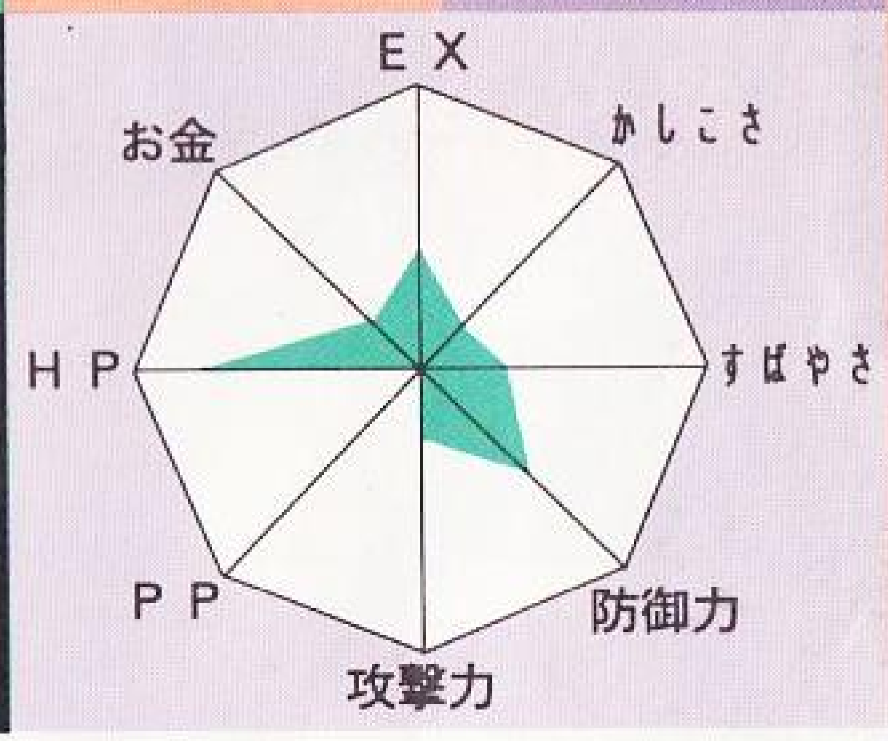


これもビュンビューン、パパビューンとはあまり実力に差がない。にじりよったり怒ったりするかわりに、連続攻撃をしかけてくる。スピードはほかのビューンよりも早く、ファイトも高い。確実にダメージを与えろ。HP40

スカイベアル

攻撃力	防御力
24	50



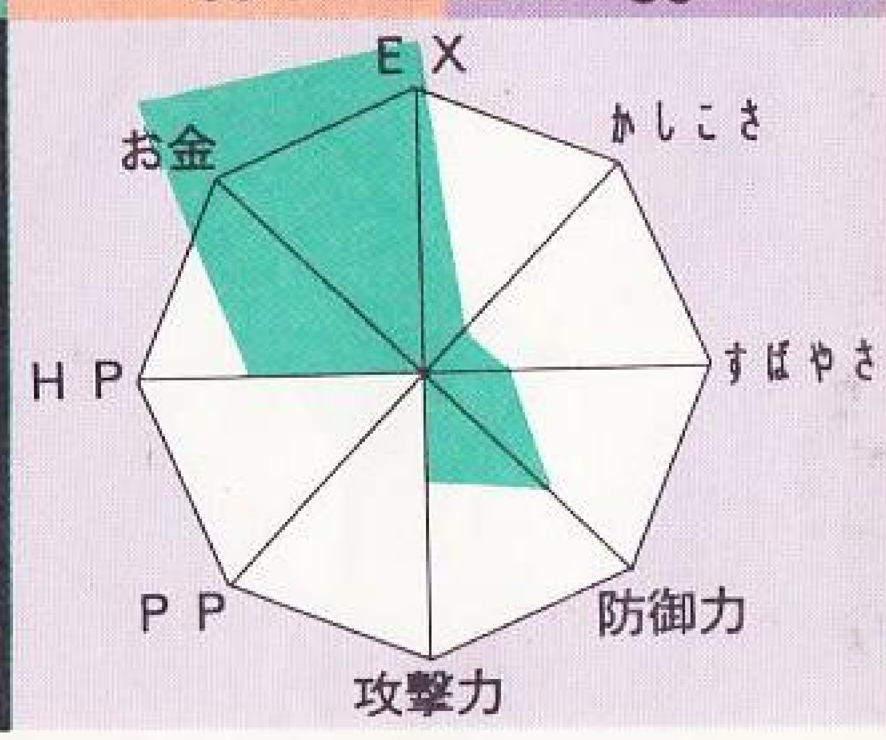


どうやら自ら出現することはほとんどないらしいのだが、ベアルに呼ばれるとでてくる。おそろしいのは最後の一撃というやつで、自分の命とひきかえに、かなりの大ダメージを与えてくるぞ。速攻でベアルを倒せ!! HP74

地下大河の主

攻撃力	防御力
38	60



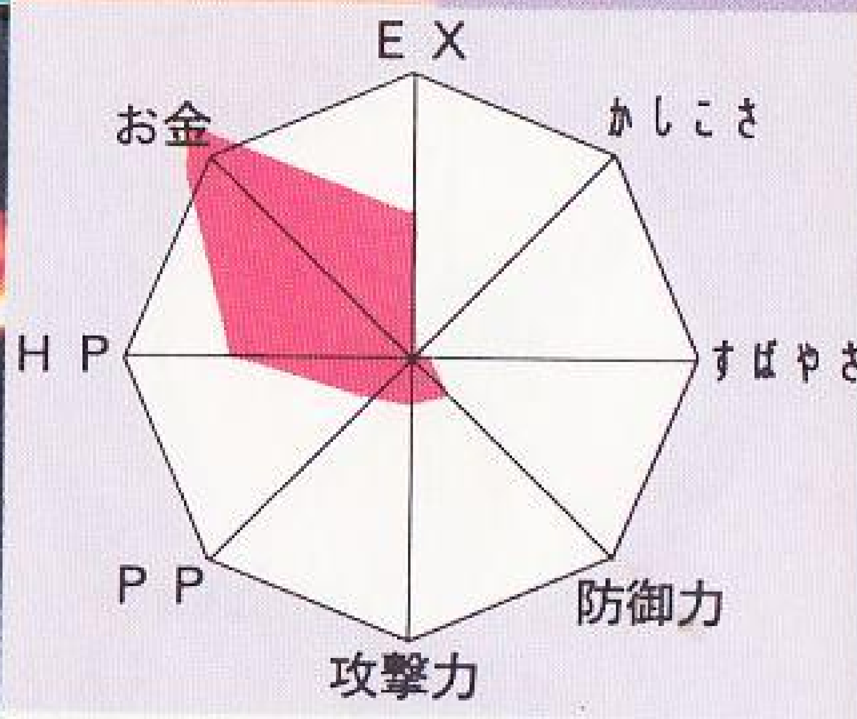


マジカント国の地下にあるダンジョンに1匹だけ出現する。連続攻撃を得意とし、ダンジョンの奥にあるアイテムを守っている。相当に手強いので、十分レベルを上げて、マジックハーブをたくさん持って戦おう。HP65

ドラゴン

攻撃力	防御力
180	200





とりあえず、ニンテンが最初に会うときには、戦わなくてすむ敵。後で戦うときには、ものすごくてこずることだろう。スタミナがあり超能力攻撃もほとんど通用しない。倒せば素直にメロディの楽譜を見せてくれる。**HP650**

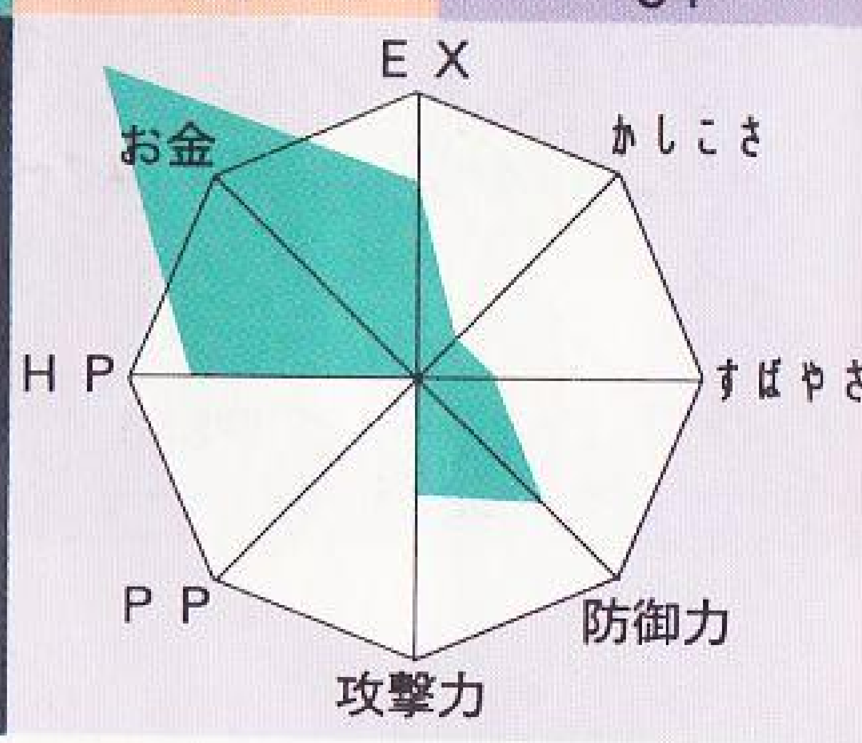
南部山岳地帯

飼われていた動物園の動物と違って、野生の動物は強いぞ！

くま

攻撃力	防御力
42	64



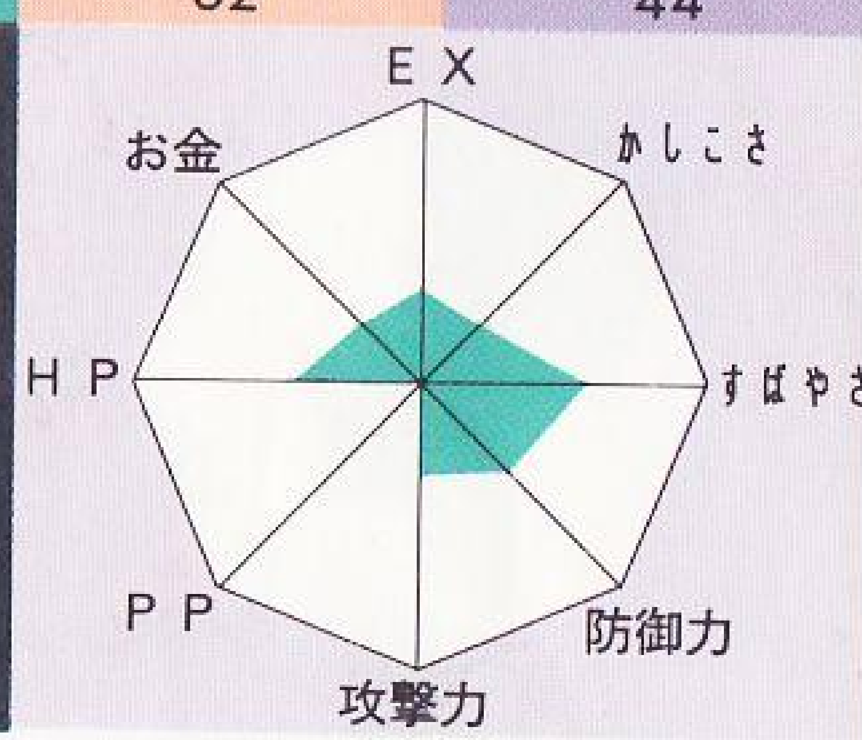


南部山岳地帯の敵の中では1番強い本格的猛獣。攻撃力、防御力ともに高く、HPも多い。ひっかいたり、のしかかったりして攻撃してくる。PSIで眠らせて戦うのもよい。倒せば、お金とEXが、ドッサリと…。**HP80**

イーグル

攻撃力	防御力
32	44



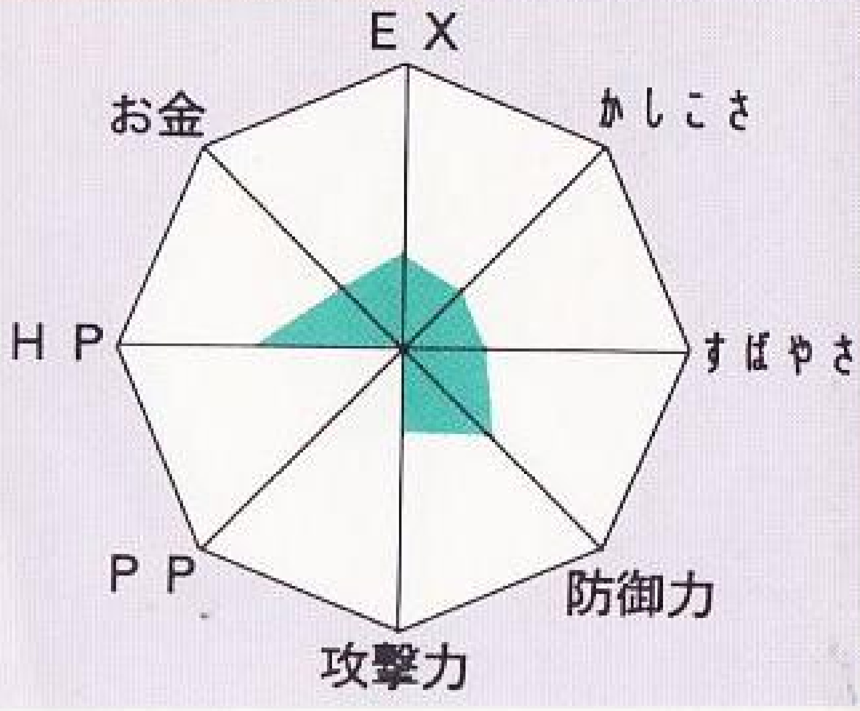


みかけのわりにたいして強くない。攻撃力や防御力も低いほうだが、ただスピードが早いので先手をとられることが多いかも。群で襲来することが多く、集中攻撃を受けるとかなりキツイ。仲間がいるといいなあ。**HP45**

オオカミ

攻撃力（オフエンス）	防御力（デイフエンス）
30	46

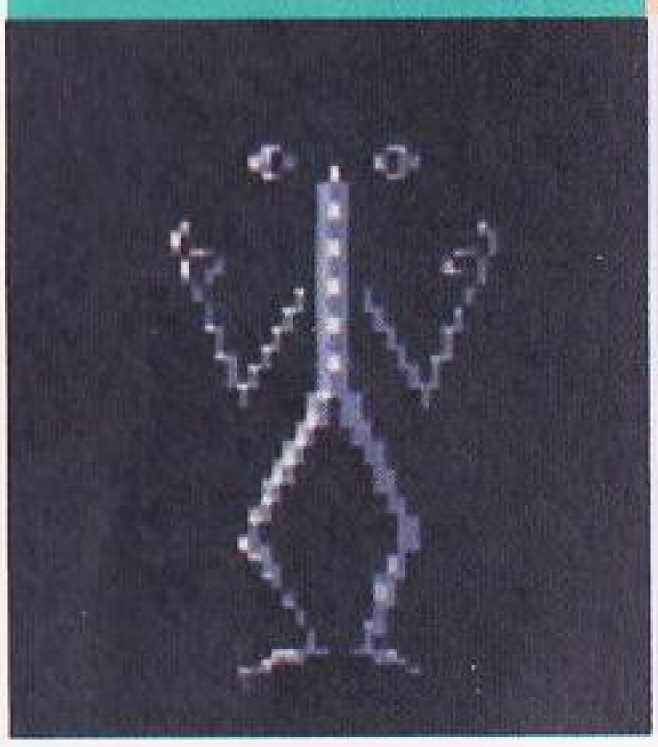


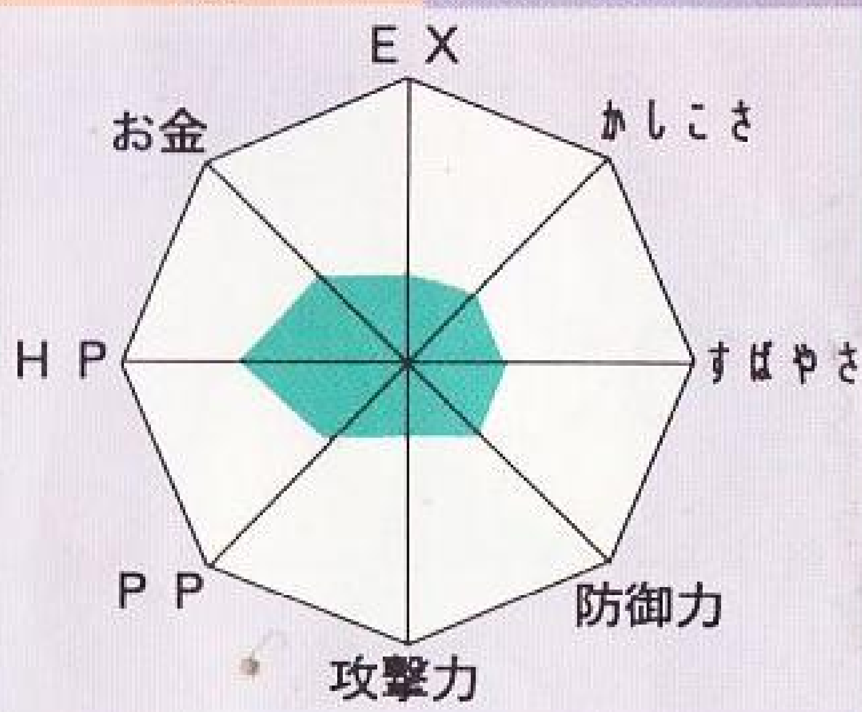


のら犬と同じくかみつき攻撃を連発してくる。ただし、のら犬なんかよりも、はるかに強力。おまけに、群をなして攻撃してくる。1人ではあまり出合いたくない。PSIのかかる確率が高いのが救いといえよう。**HP50**

バーボット

攻撃力（オフエンス）	防御力（デイフエンス）
24	36



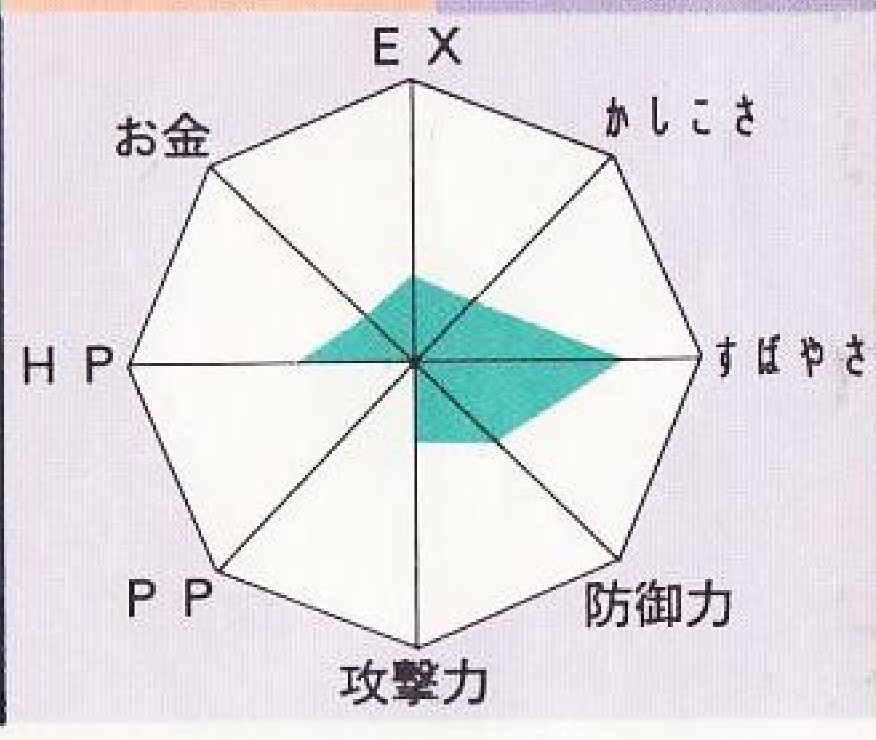


敵直属の戦闘用ロボット。リトルソーサーをひきつれて現れることが多い。強力なPKビームγを放ってくるとキビシイ。ビーム発射の前に倒そう。熱や雷にも強く、さいみん術も効かないやっかいなヤツだぞ。**HP60**

やまねこ

攻撃力（オフエンス）	防御力（デイフエンス）
28	40



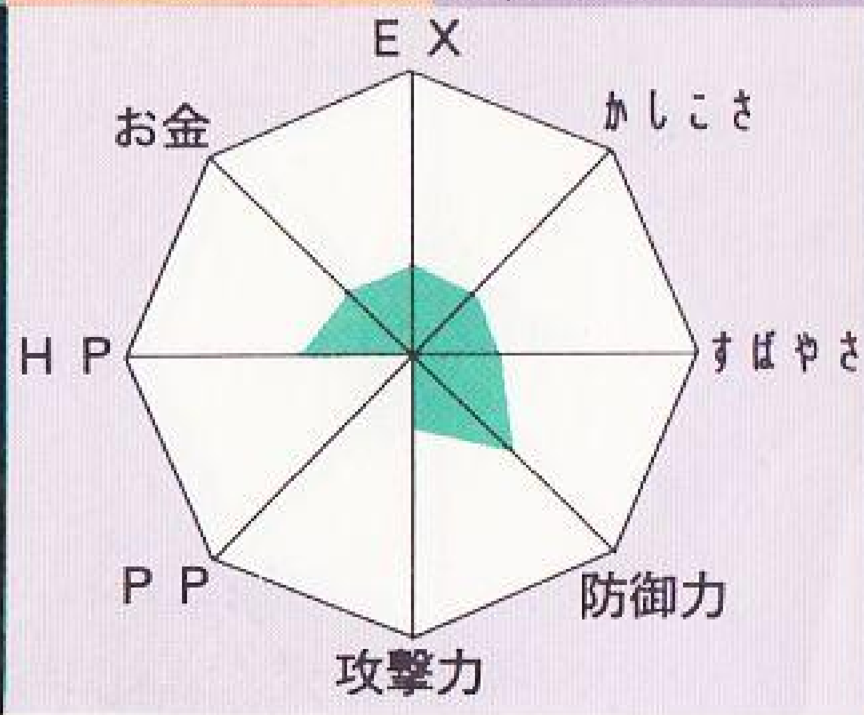


ひっかきオンリーの敵。実力的にはオオカミと同じぐらいだが、スピードが段違いに速い。2匹で現れることが多く、たまにスカンクといっしょの時もある。見返りはちょっと少いので、あまり相手にしたくない!?　**HP42**

スカンク

攻撃力	防御力
26	48





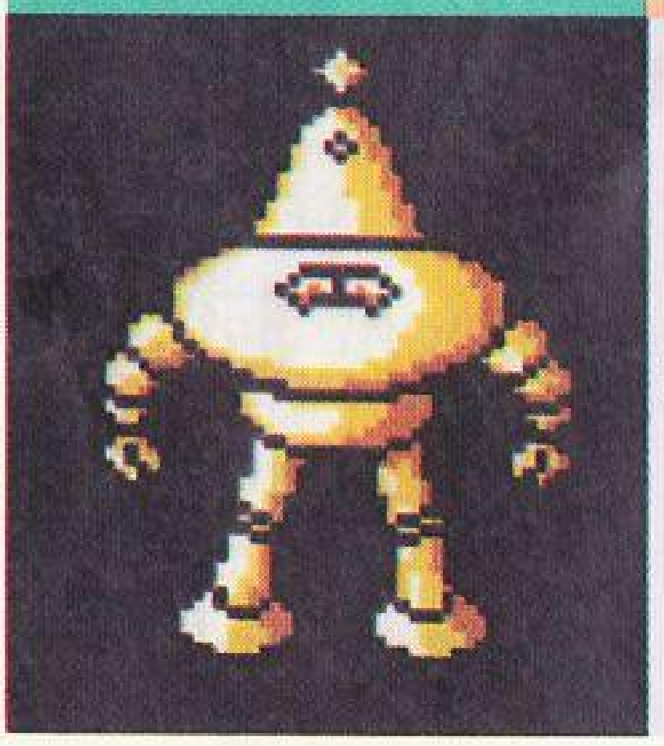
見ての通りのザコキャラ。防御力がやや高いだけで、おまけに戦闘中にころんだりするからかなり楽に戦える相手といえよう（本物と違ってガスも使わないよ）。ただし、強敵ヤマネコにひっついてくることがある。**HP40**

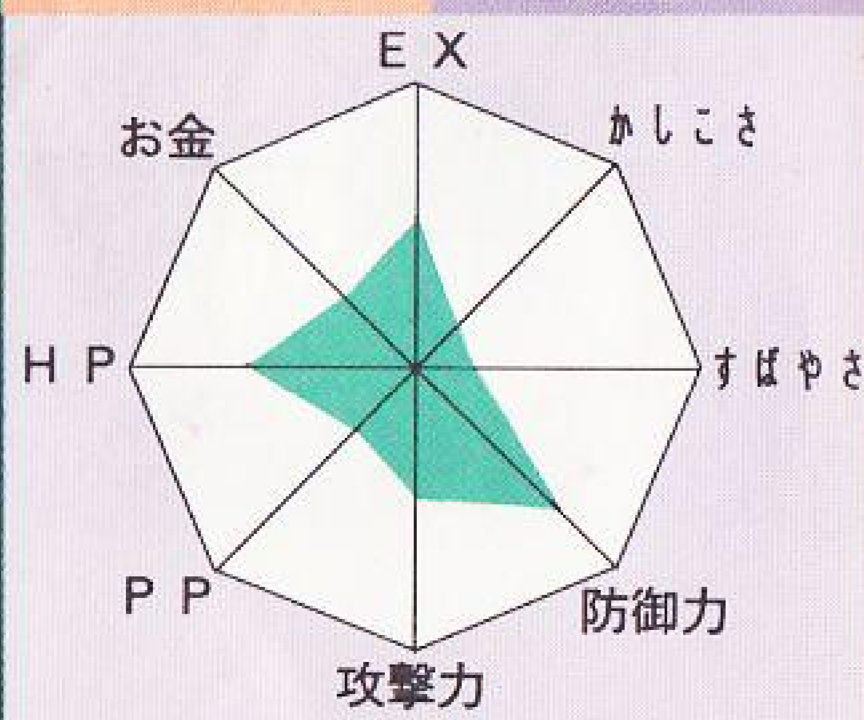
工場内

ロボット軍団の猛攻。ダンジョンと化した工場での大戦争だ!!

オールドロボ

攻撃力	防御力
48	72



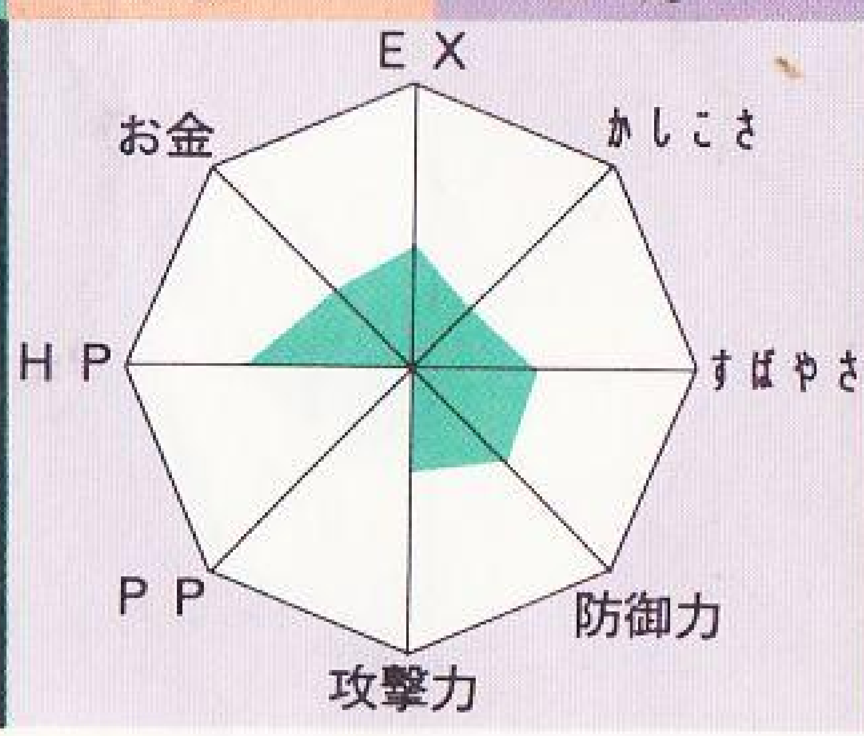


HPが高いうえに、がんじょうなボディなので防御力もかなり高く、かなり手強い敵だ。おまけにPKビームαで攻撃してくることもある。たまに身がまえることがあるので、そこを狙おう。EXはかなり高いぞ。**HP60**

ゆがみ博士

攻撃力	防御力
38	48



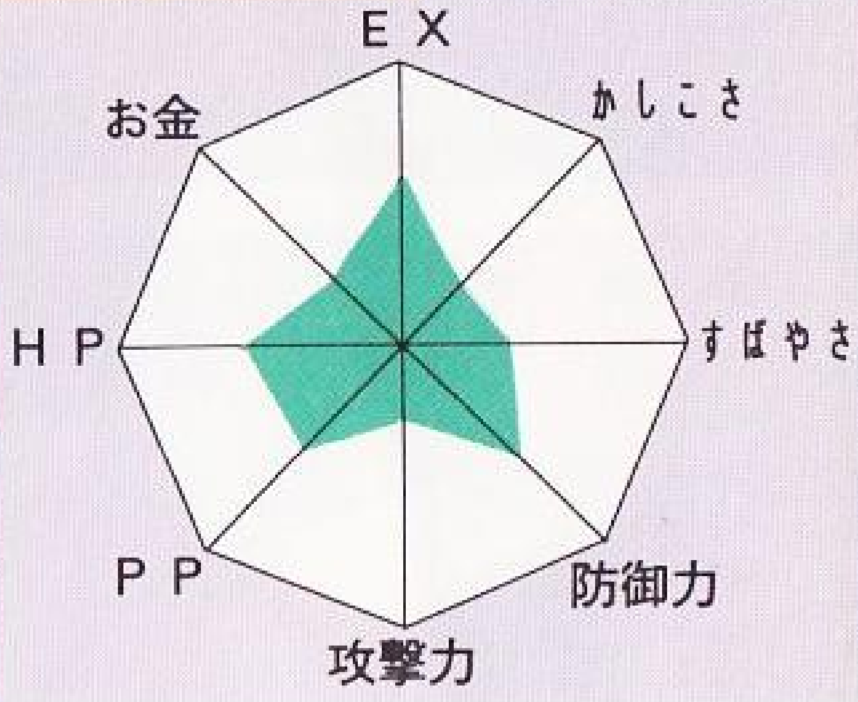


工場で働いていた科学者らしい。オールドロボやスクラッパーなどのロボット軍団を引き連れてくる。防御力はわりと低いし超能力も使えない。倒しやすい相手。まずロボットを先にやっつけてから勝負だ!! **HP60**

ファイアボール

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
24	58



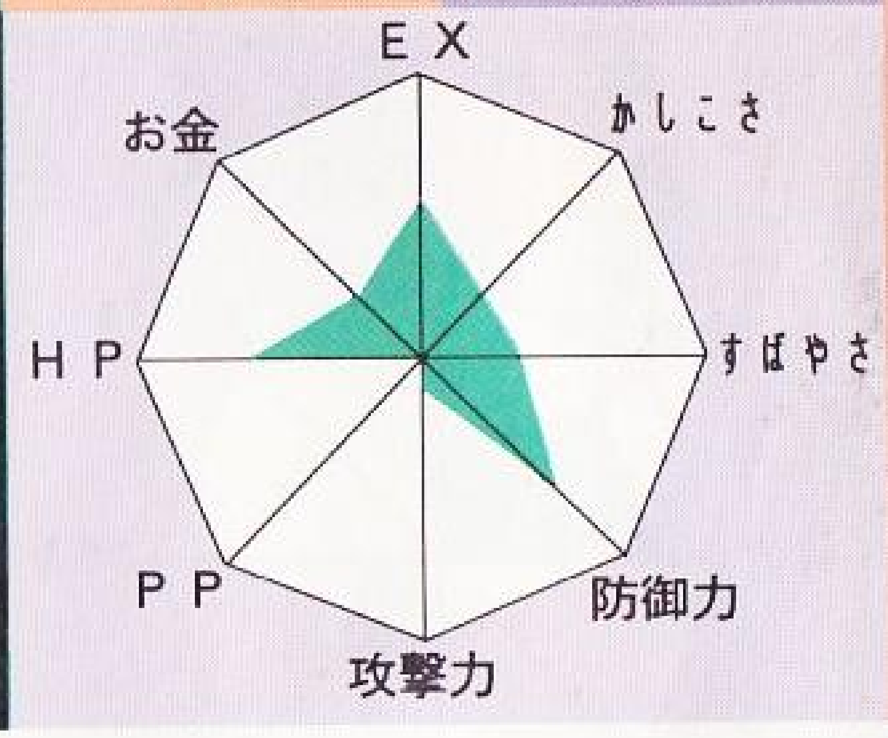


意志を持った火の玉。例のラップ現象の影響だろうか。火の玉なのでPKファイアーαで攻撃してくる。得られるEXはかなり多いので、こちらのレベルが上回っていたら格好のポイントかせぎの相手になる。HP58

ボマー

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
10	64



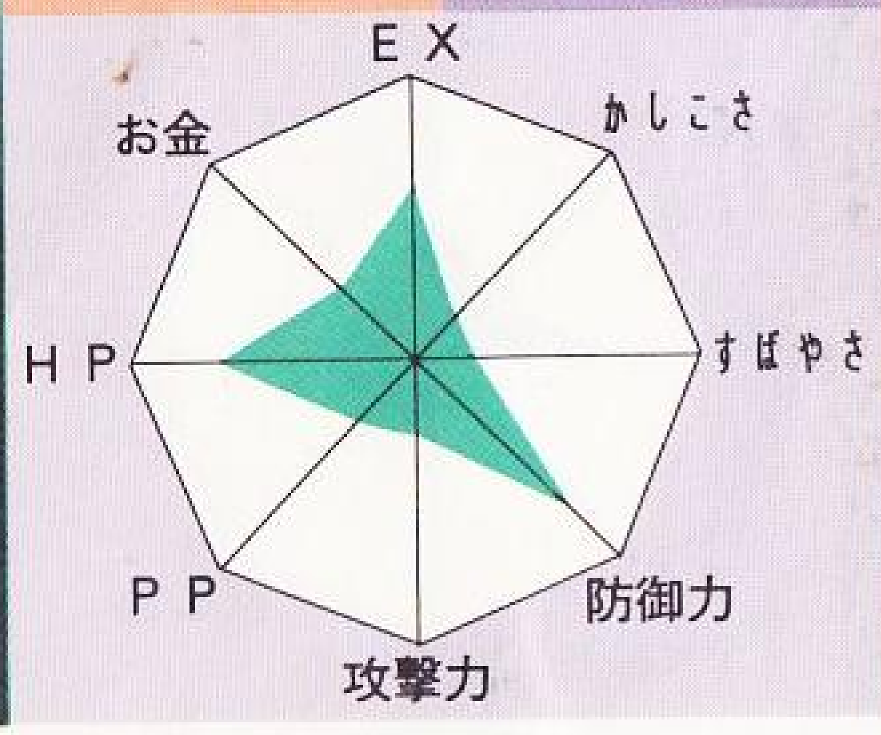


動く爆弾ロボット。HPも防御力もかなり高い。最大の武器はパーティ全員にダメージを与えるボムを使うことだ。たまにころんで攻撃してこないターンがあり、そこにつけこもう。倒すとボムが手に入ることあり。HP60

スクラッパー

攻撃力（オフェンス）	防御力（ディフェンス）
26	76





ボロボロのポンコツロボット。同型のオールドロボより攻撃力はおとるが、防御力は上。スピードが遅く、ときどき身がまえることがある。ただし、PKビームαを使ってくることもあるので油断はならないのだ。HP70

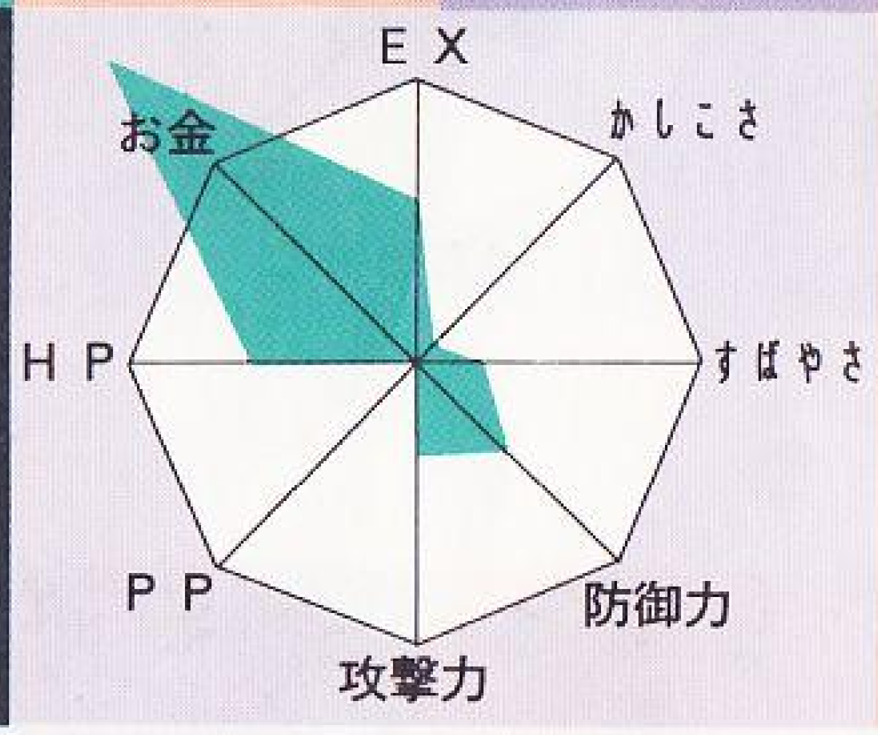
サンクスギビング周辺

街の北に出現するクルマたちの排気ガス攻撃はアブナイ！　要注意。

脱走犯

攻撃力	防御力
32	45



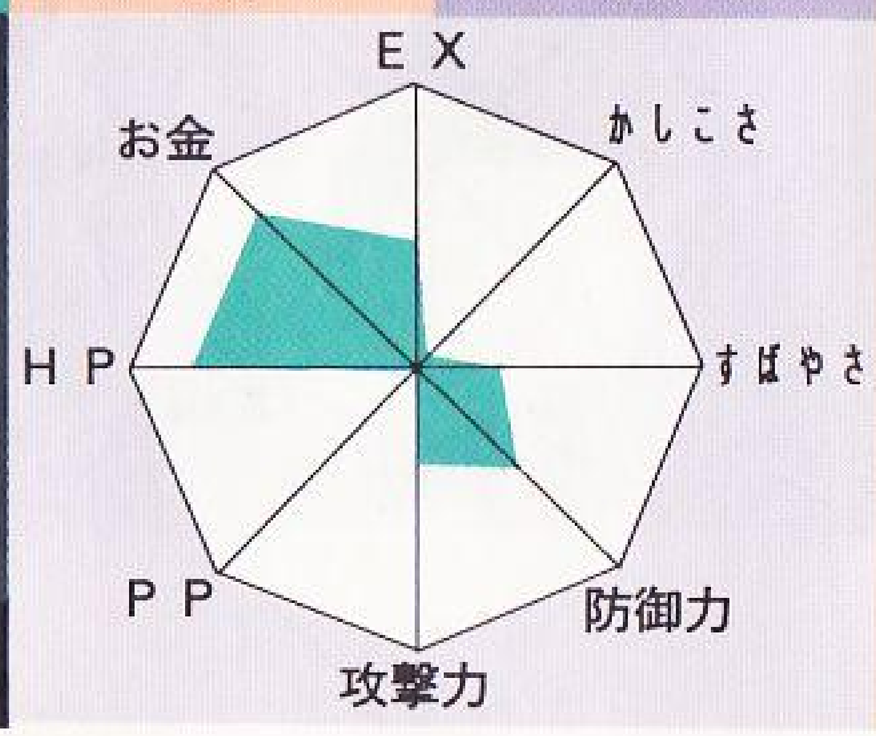


刑務所から逃げてきた凶悪犯。逃亡中なのになぜかお金をたくさん持っている。攻撃力も防御力も低いので資金かせぎにはもってこいの相手である。なぜかロープといっしょに出現する。EXもかなり高いのだ。**HP60**

ロープ

攻撃力	防御力
35	50

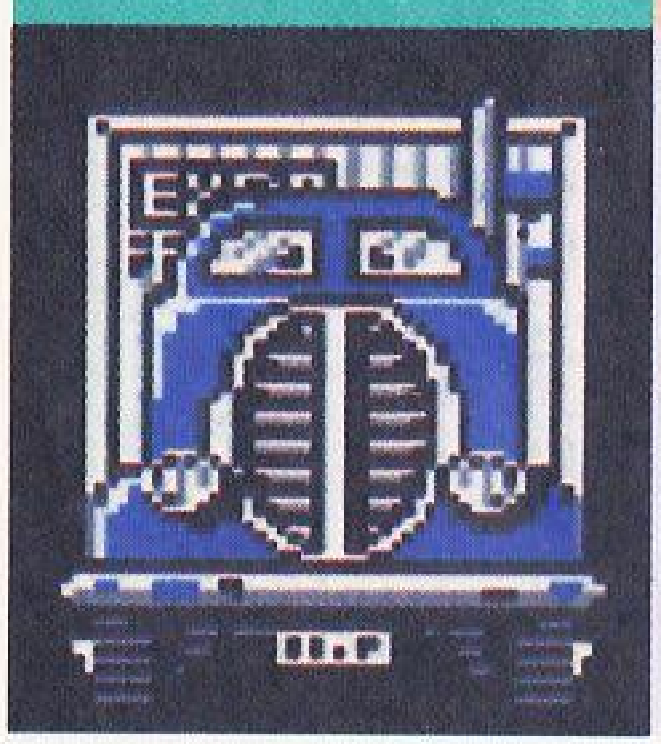


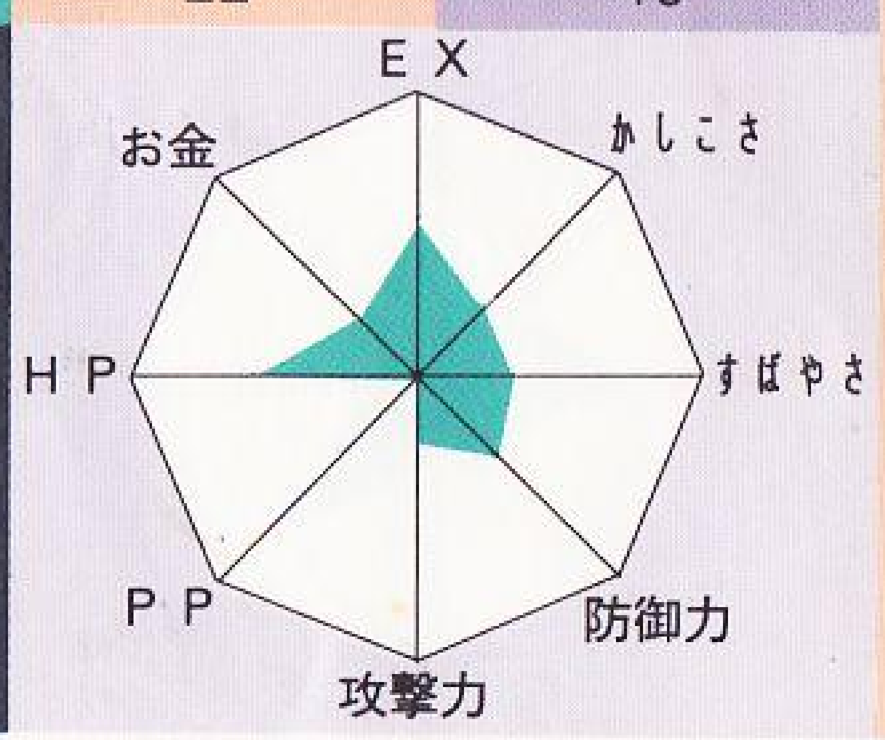


脱走犯と行動を共にする不思議な縄。これもラップ現象のせいか!?自らの体を使って巻きついてくる。攻撃力は35と意外に高い。脱走犯より先にこいつを倒すほうがいいかもね。倒すとロープが手に入ることも。**HP80**

マッドトラック

攻撃力	防御力
22	40



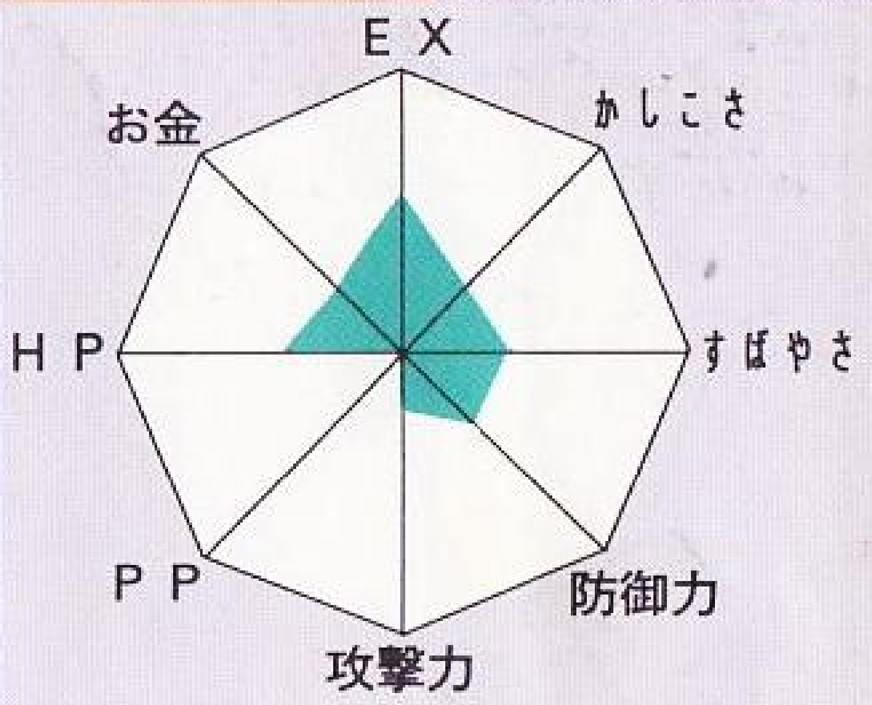


マッドカーとコンビで登場することが多い。トラックだけあってマッドカーよりHPも多く、強い。暴走や排気ガスをあびせてくる。ニンテンはぜんそくの発作を起こしてしまうのでぜんそくスプレーは必携だよ。**HP60**

マッドカー

攻撃力	防御力
20	38



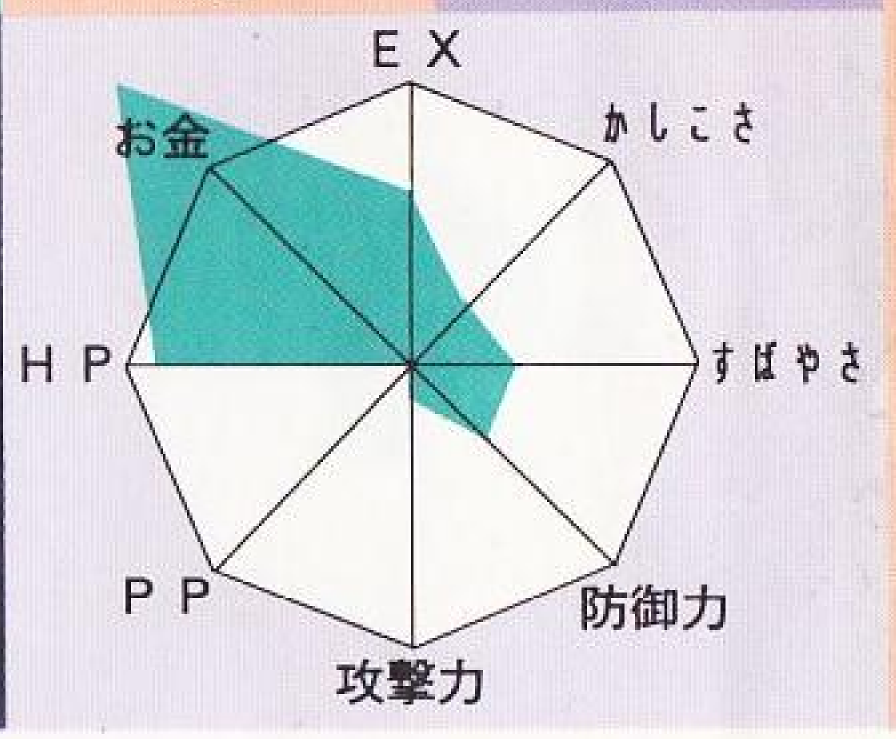


マッドトラックとコンビで出現することが多い。マッドトラックほどではないが、攻撃力、防御力ともにまあまあだ。やはり排気ガスを使った攻撃をしてくる。どちらも、ニンテンの天敵ともいえる存在だろう。**HP40**

おばさん

攻撃力	防御力
12	38

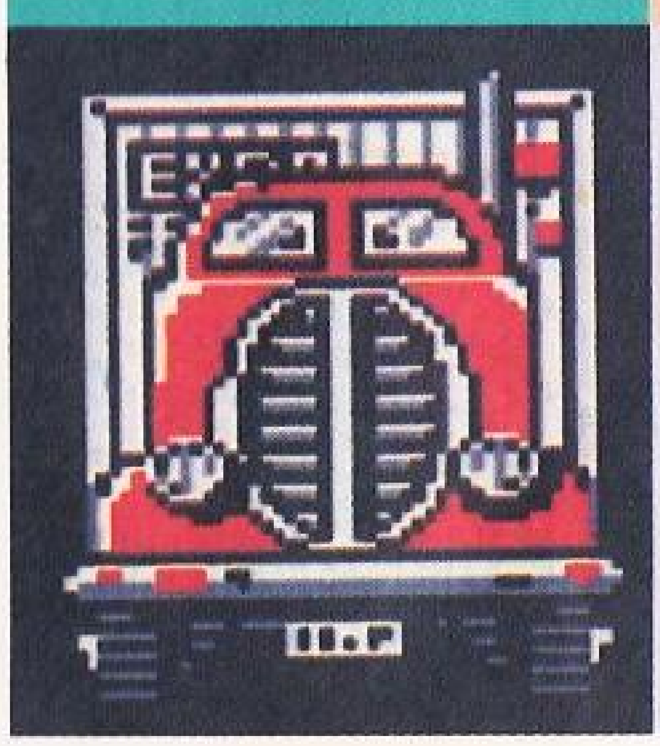


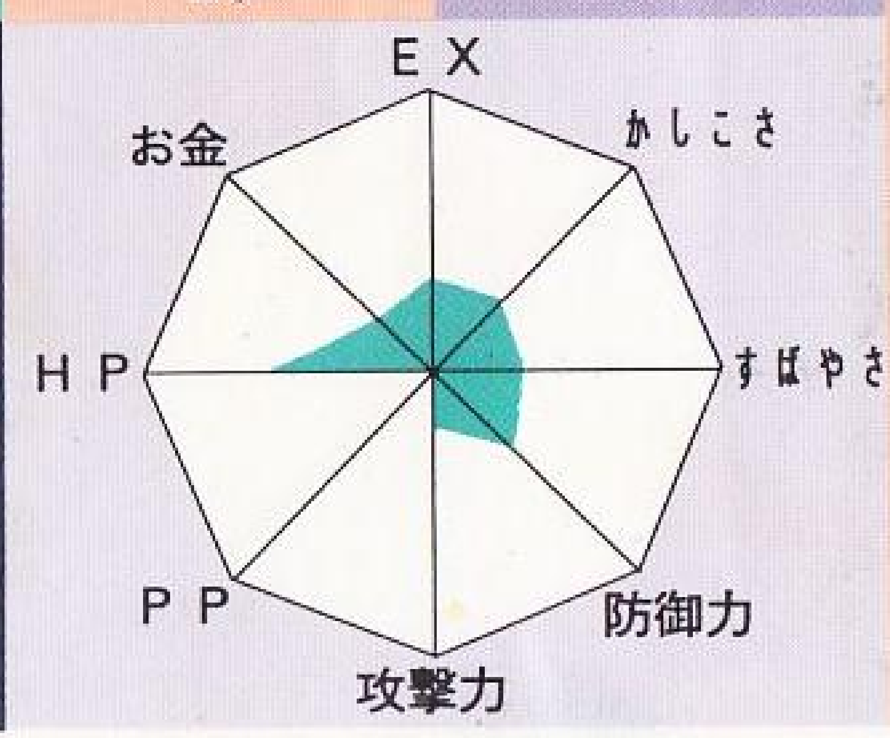


これも、もともとは普通の人だったが、今は何者かに操られている、というパターンの敵だ。HPがやたらと高いけれど、これはもともとなのかな？　ニンテンに「恐い言葉」を投げつけて、戦意を喪失させてしまうぞ。**HP90**

デビルトラック

攻撃力	防御力
20	40



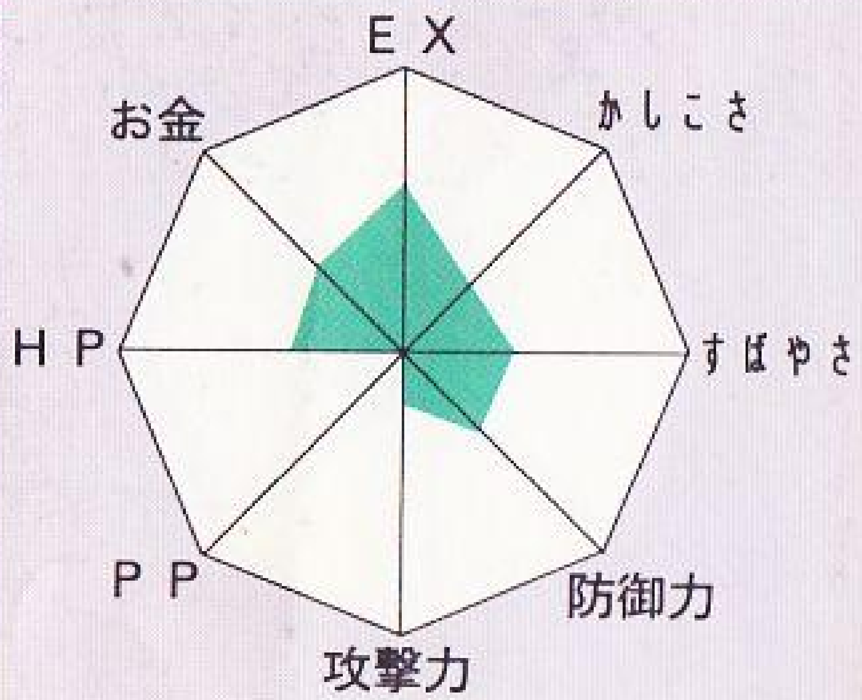


攻撃力はたいしたことはないが、暴走したり排気ガスをまき散らしたりするので、ニンテンがぜん息の発作を起こすことがある。けっこう打たれ強い敵なので、自信がない時は早めに逃げたほうがいいかもしれない。**HP58**

デビルカー

攻撃力	防御力
18	40

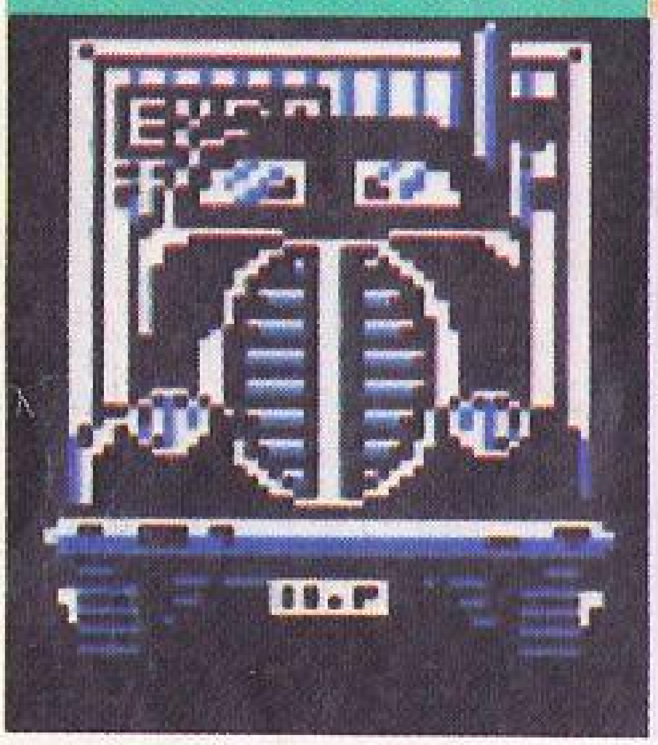


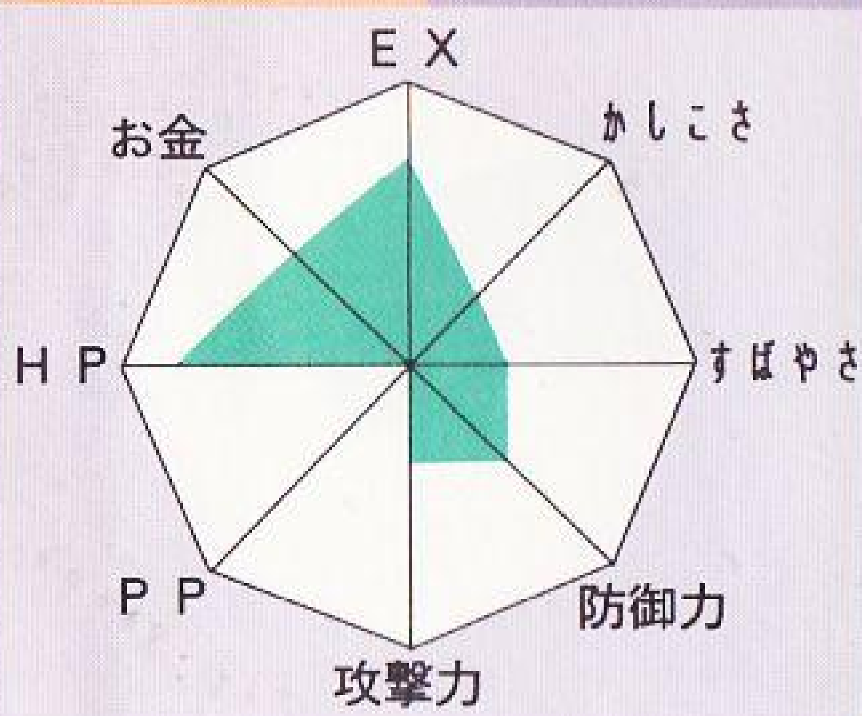


デビルトラックとコンビで出現。やはり例によって排気ガス攻撃を仕掛けてくるので、ニンテンにとってはイヤな敵だ。コイツらが出没するあたりを歩く時は、「ぜん息スプレー」を必ず持って行くようにしよう。 **HP40**

デストラック

攻撃力	防御力
34	48



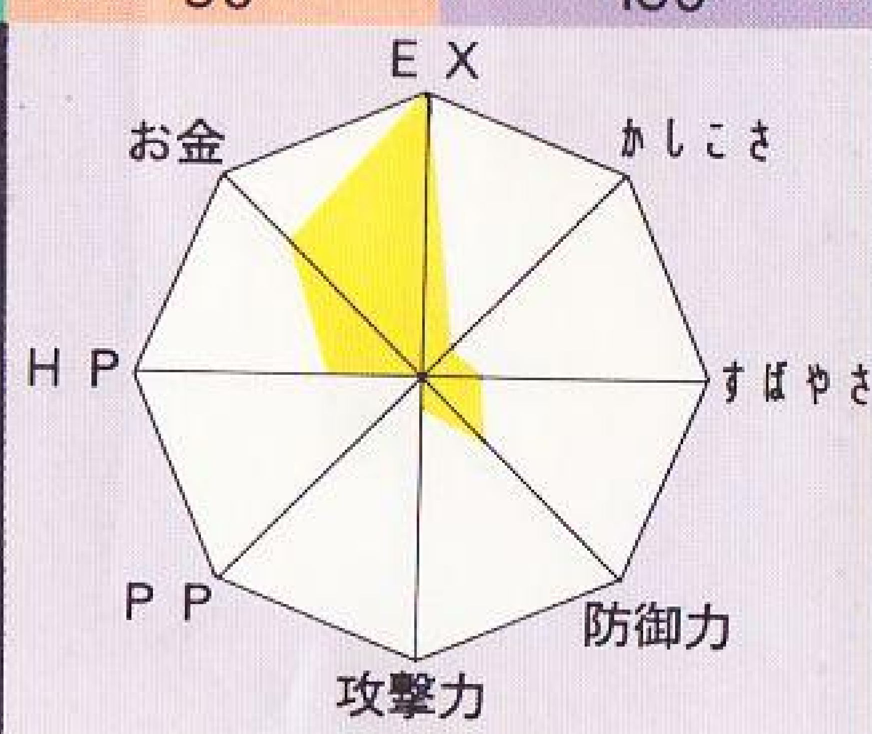


トラック・カー系統の中で、最強の敵。攻撃力、防御力もかなり高く、排気ガス攻撃も当然仕掛けてくるぞ。かなり苦戦するかもしれないが、基本的な戦い方は他のトラックやカーの時と同じ、攻撃あるのみだ！ **HP80**

レッドスネーク

攻撃力	防御力
50	160





HPや防御力が高く、けっこう手こずりそうな敵だが、意外にもコイツの得意技は、「逃げ出す」こと。す早さが他の敵の倍ぐらいある。ただし油断は禁物、攻撃力もかなり高く、本気で戦えば大ダメージを受けるぞ。 **HP150**

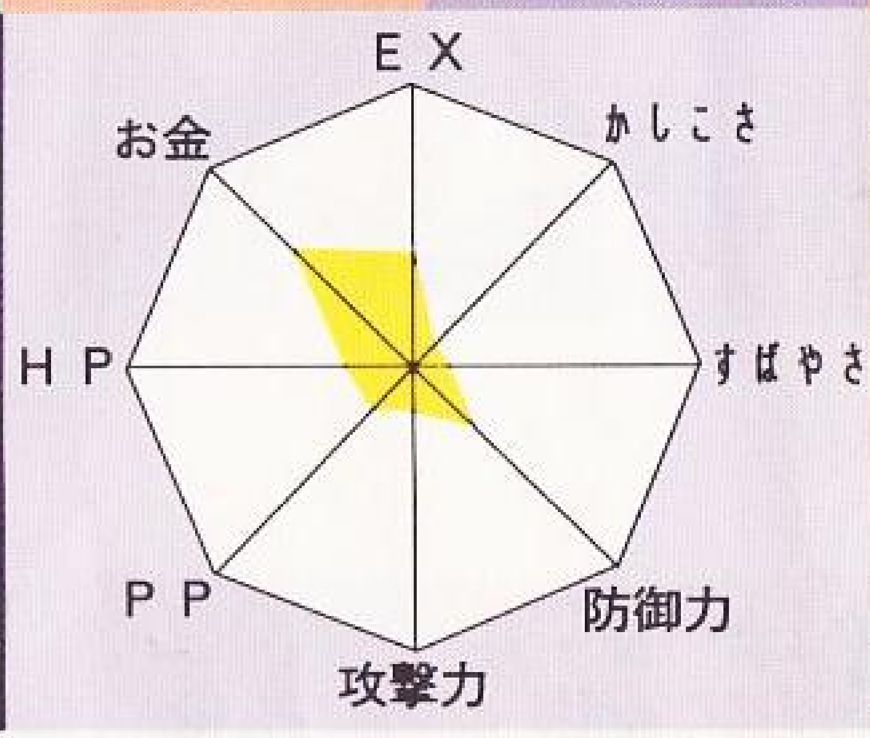
幽霊屋敷(ハロウィーン)

墓場にいたヤツらよりもっとブキミ！　仲間を呼ぶのが多くてやっかい。

甲胄

攻撃力	防御力
68	150

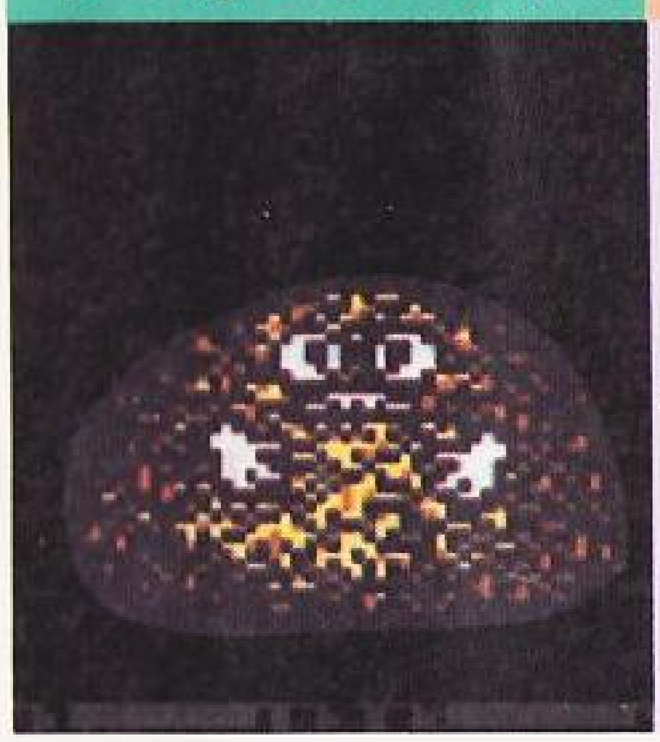


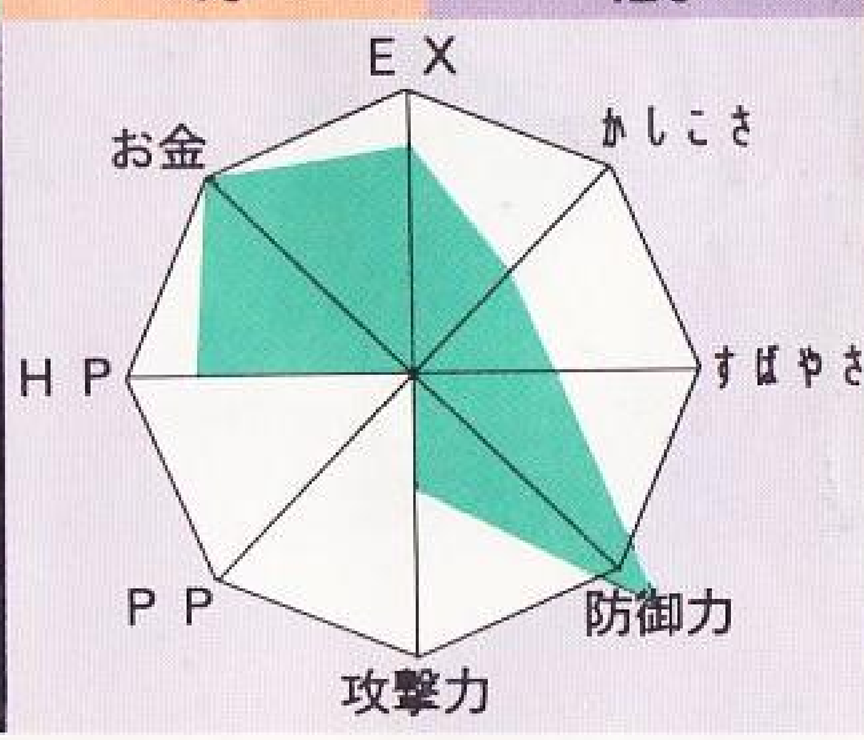


幽霊屋敷で最も手強い敵。攻撃系の超能力をほとんどはね返し、逆にＰＫサンダーβで攻撃してくるのだ。ＨＰや防御力も高いので、一度に大きなダメージを与えることは難しいだろう。持久戦の覚悟が必要だぞ。**ＨＰ120**

ダストゴースト

攻撃力	防御力
40	120



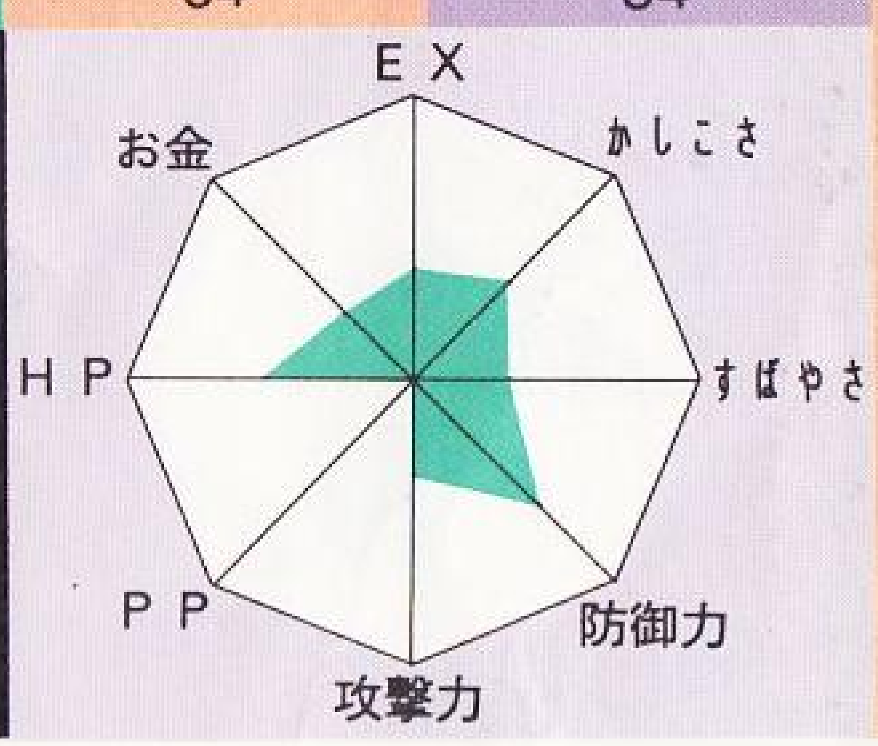


あまり攻撃力はなく、ひたすら気配を殺そうとする敵。普通の攻撃よりも、攻撃系の超能力で戦うほうがいい。ただしコイツは倒された瞬間に燃えあがり、こちらに大ダメージを与えるぞ。できれば戦闘は避けよう。**ＨＰ78**

バイオこうもり

攻撃力	防御力
34	64

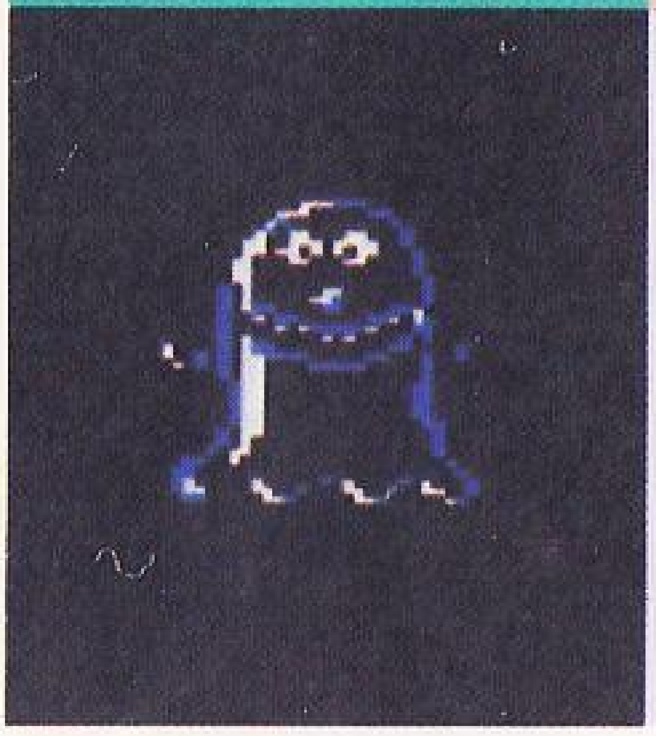


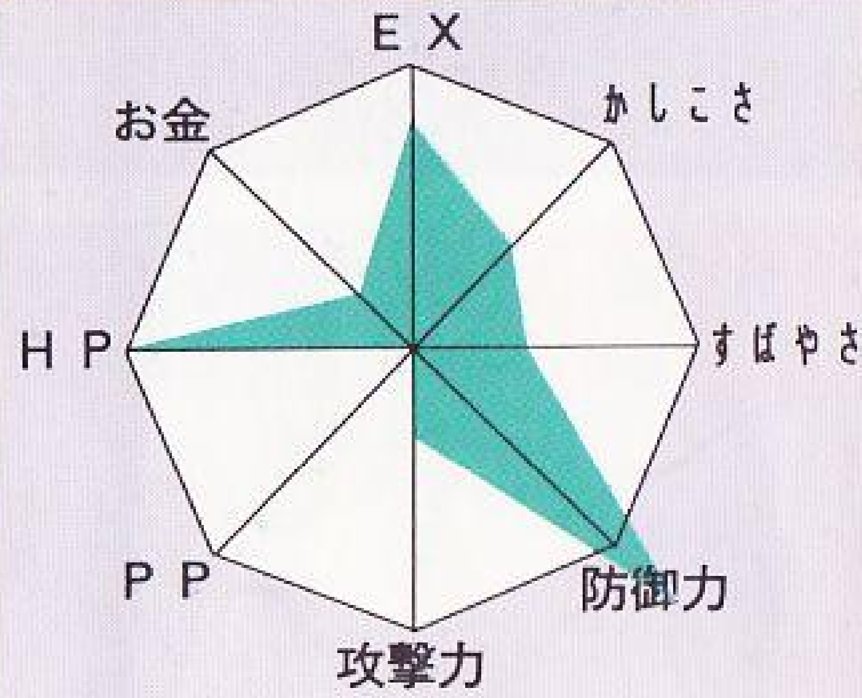


いわゆる、パワーアップ版「こうもりさん」。すべての能力がグレードアップされているが、立場を考えて悩んだりするところは相変わらずだ。しかし、新たに敵を石にしてしまう能力を身につけているので気をつけて。**ＨＰ50**

アラームゴースト

攻撃力	防御力
30	160



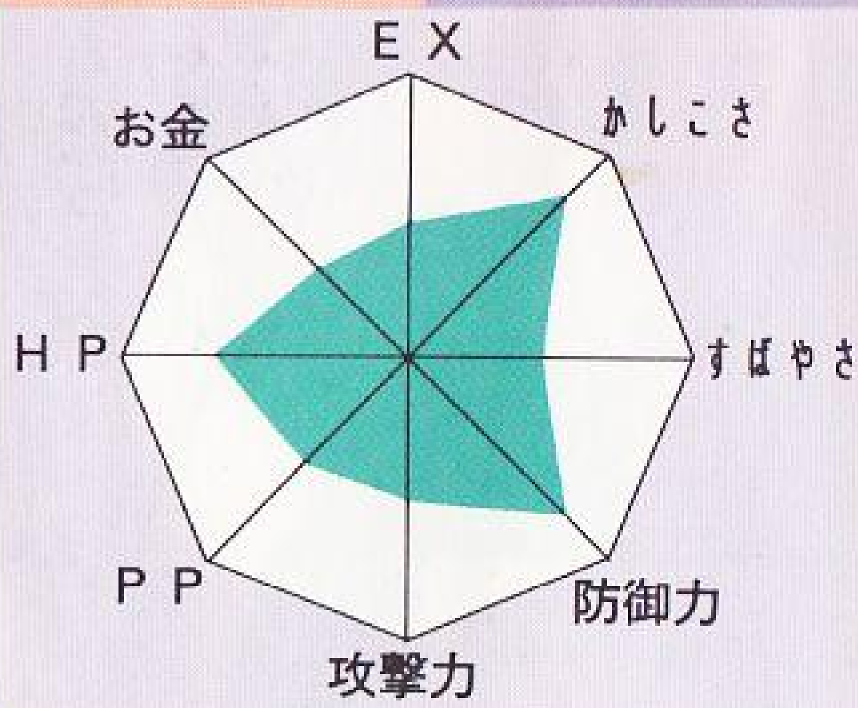


コイツの特徴は、他のゴーストを呼びまくることだ。つまり、警報なワケ。一撃で倒せば問題はないが、HPと防御力が高いので、こいつに会ったらまずゴーストたちに囲まれると考えたほうがいい。面倒な敵だ。**HP100**

ゾンビ

攻撃力	防御力
50	80

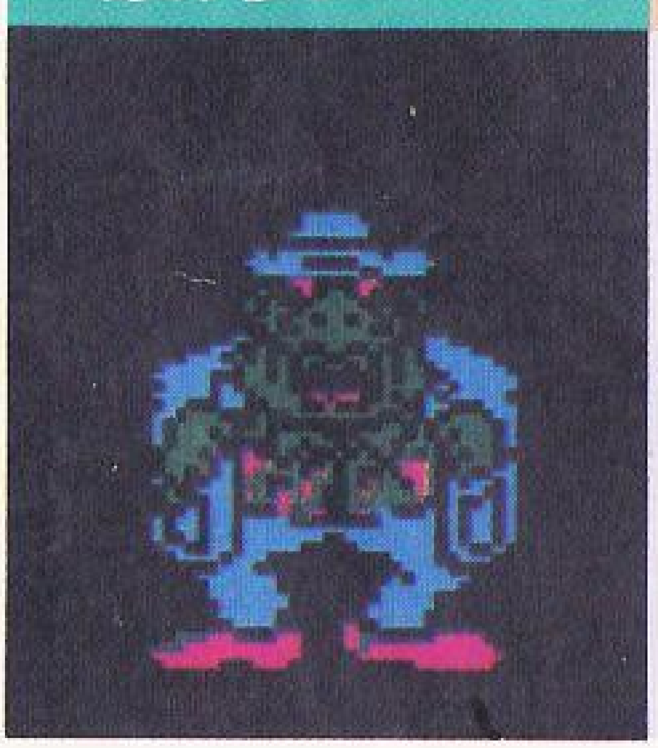


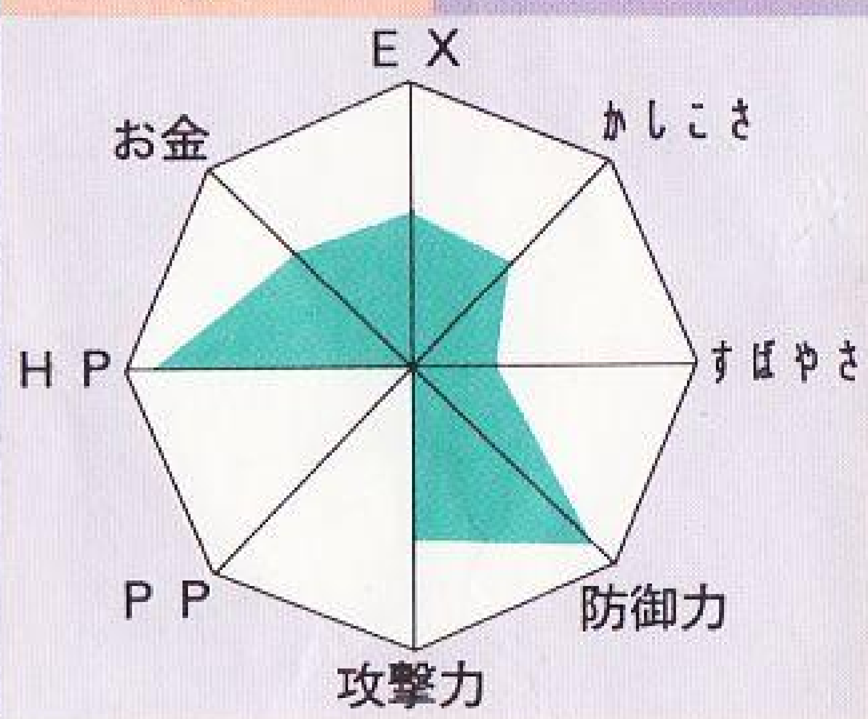


本家本元のゾンビは、「もどき」の数倍も強力なヤツだ。特に攻撃力が高く、簡単には倒せない。さらにコイツは、ブレインショックも使うことができるクセ者。場合によっては、逃げるほうがいいかもしれない。**HP70**

暴力ゾンビ

攻撃力	防御力
62	90



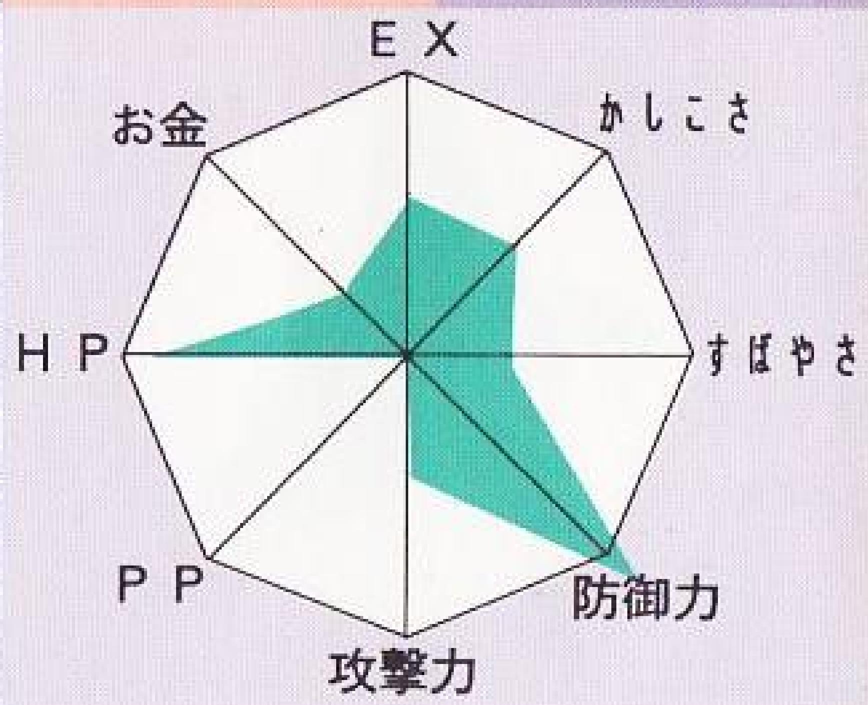


HPや攻撃力が高く、超能力はまったく使わない、典型的な「ゴリ押し・パワーで勝負」タイプのヤツだ。とにかく、ガンガン戦って危くなったらライフアップを繰り返し押し切ろう。かなり苦しい戦いになるぞ。**HP90**

血みどろゾンビ

攻撃力	防御力
42	128





防御力が高く、「水分吸収」といった特殊攻撃を仕掛けてくるイヤなヤツ。超能力は使わないので、とりあえず倒すことはできるだろう。しかし、最もコワイのは「最後の一撃」だ。時には相討ちになることもある。**HP90**

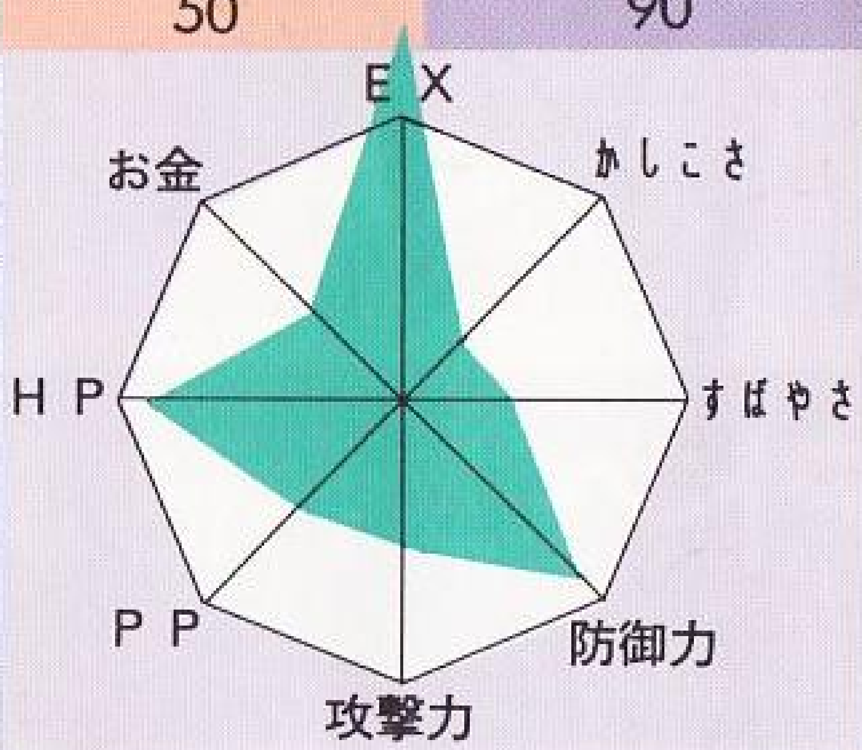
スノーマン周辺

寒い地方に適した動物たちが現れる。防御力が高いのが特徴だ！

ビッグフット

攻撃力	防御力
50	90



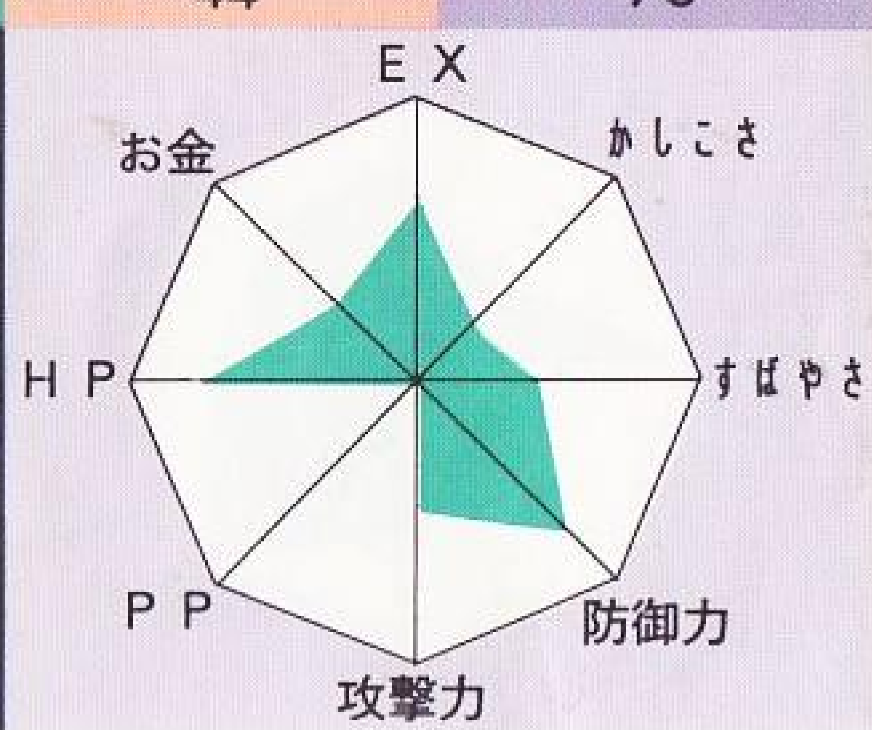


雪男風の怪物。アメリカはロッキー周辺に住むといわれる伝説の獣人だ。さすが雪国育ちのモンスターだけあってα、β、γとPKフリーズの冷凍特殊攻撃はすべて使える。凍え死にする前になんとかやっつけよう。**HP90**

銀オオカミ

攻撃力	防御力
44	76



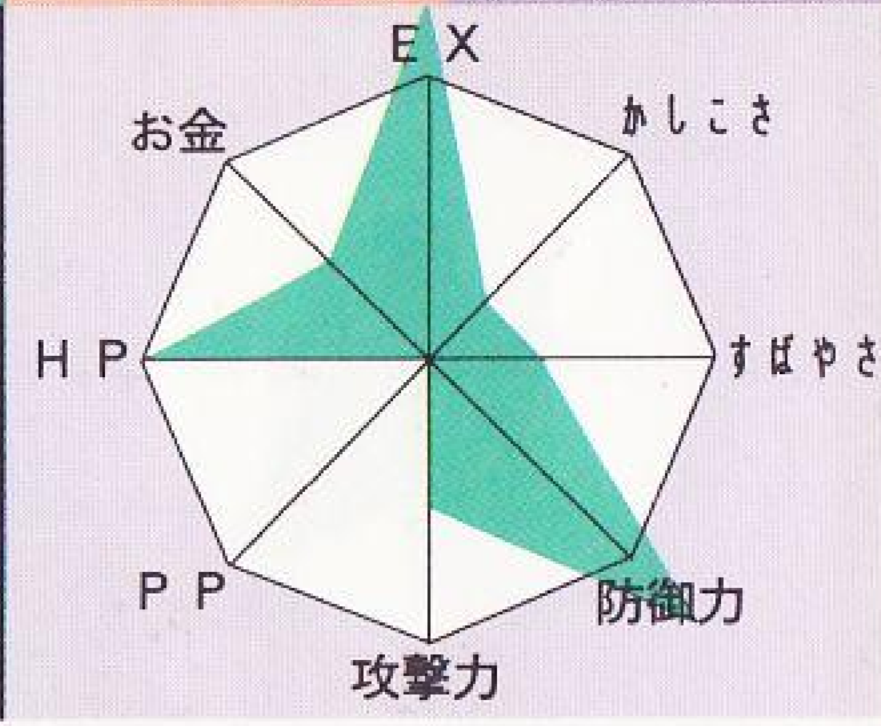


雪国という環境のキビシイ場所に住んでいるせいか、なみのオオカミよりも数段パワフルだぞ。集団で襲いかかってくるのでかなりやっかい。ただし、いつも集団で攻めてくるので勝った後の見返りは期待できる。**HP80**

しろくま

攻撃力	防御力
52	180



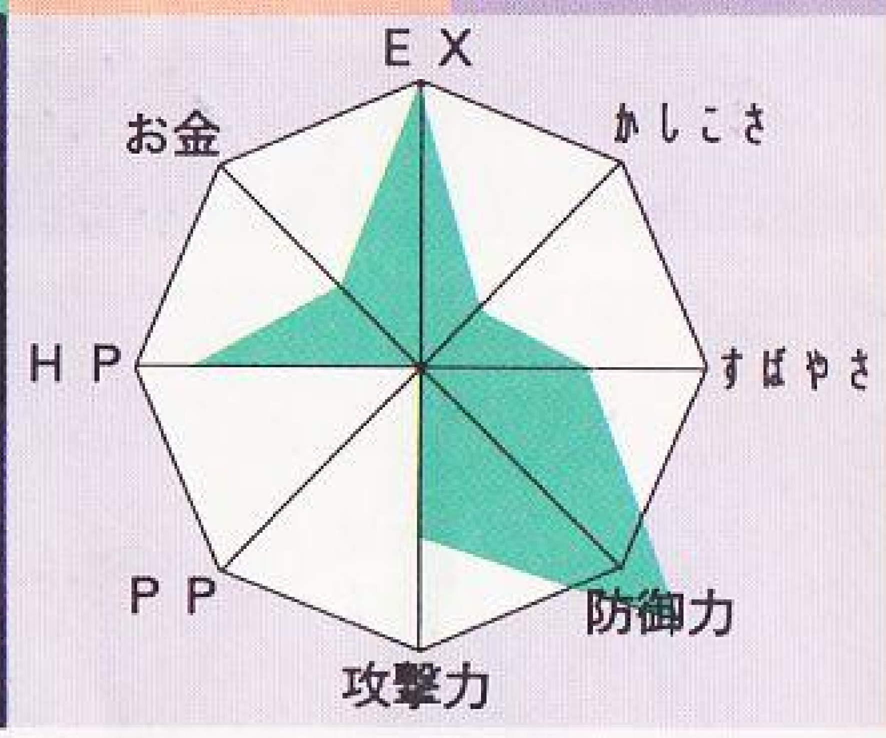


雪国・スノーマン周辺で最強の敵といえよう。防御力、HPともに高い。下手に肉弾攻撃をするよりは、攻撃系超能力との立体殺法で戦ったほうがいい。倒した際に手に入るEXとお金もスノーマン最大である。**HP100**

一匹オオカミ

攻撃力	防御力
60	150





銀オオカミの群から離れた文字通りの一匹オオカミ。誰にも頼らないためか、銀オオカミより数段実力は上だ。特に防御力は高く、レベルがどっこいならばかなり長時間の戦いになるかもしれない。手強いヤツ。**HP80**

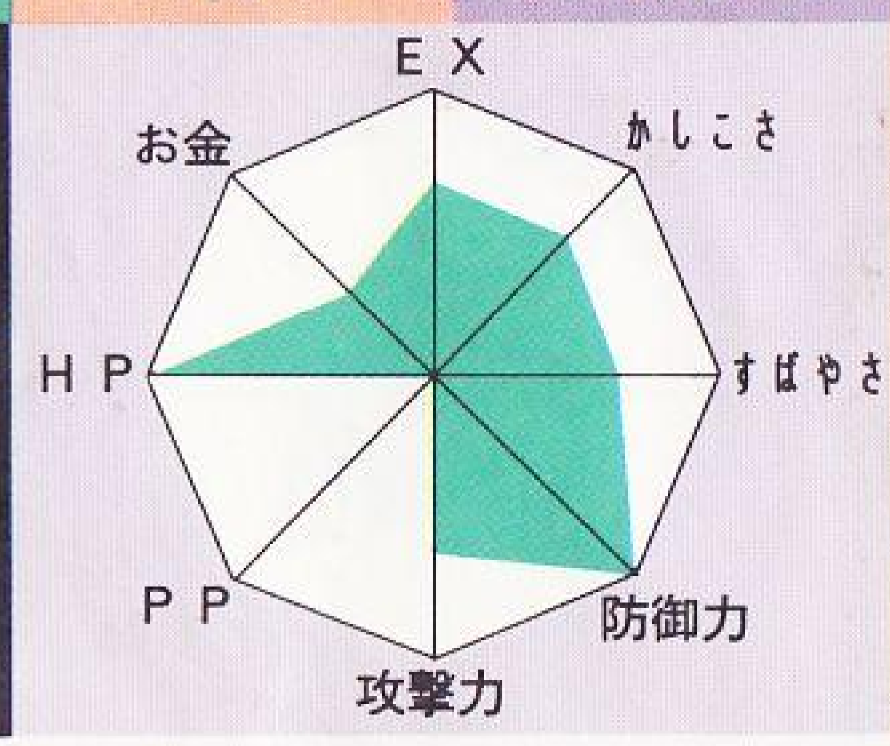
アドベント砂漠

いかにも砂漠にいそうな敵だ！　毒を持ってるので注意が必要！

ガビラン

攻撃力	防御力
62	100



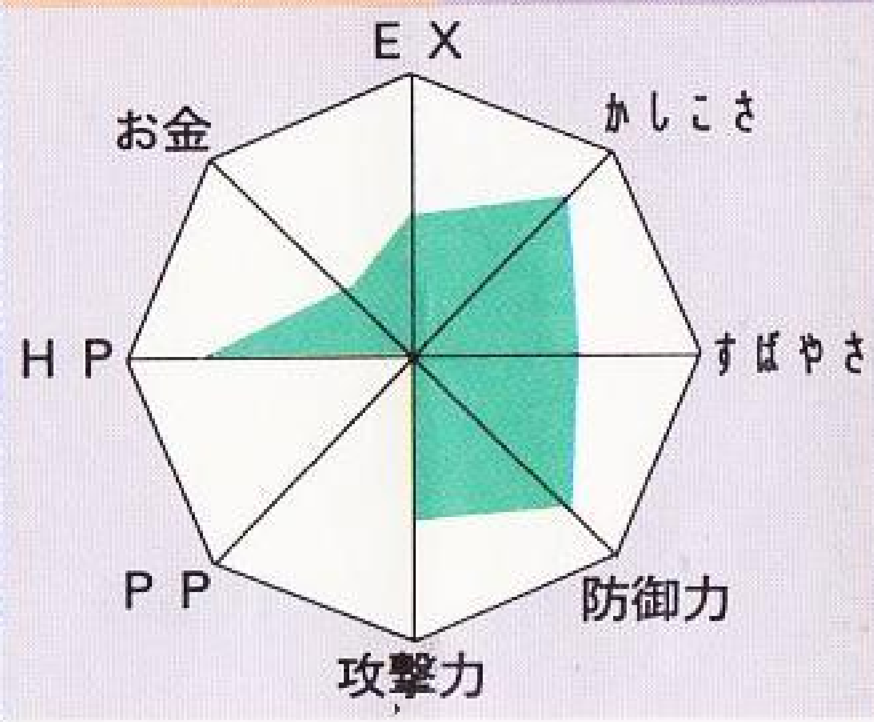


砂漠に出現する摩訶不思議な生き物。宇宙から連れてこられた生物なのだろうか!?　その証拠に闇に包んだり、水分を吸収したりと特殊攻撃を多用する。砂漠では1、2を争う強力な敵といえよう。心してかかれ。**HP100**

サソリ

攻撃力	防御力
60	80



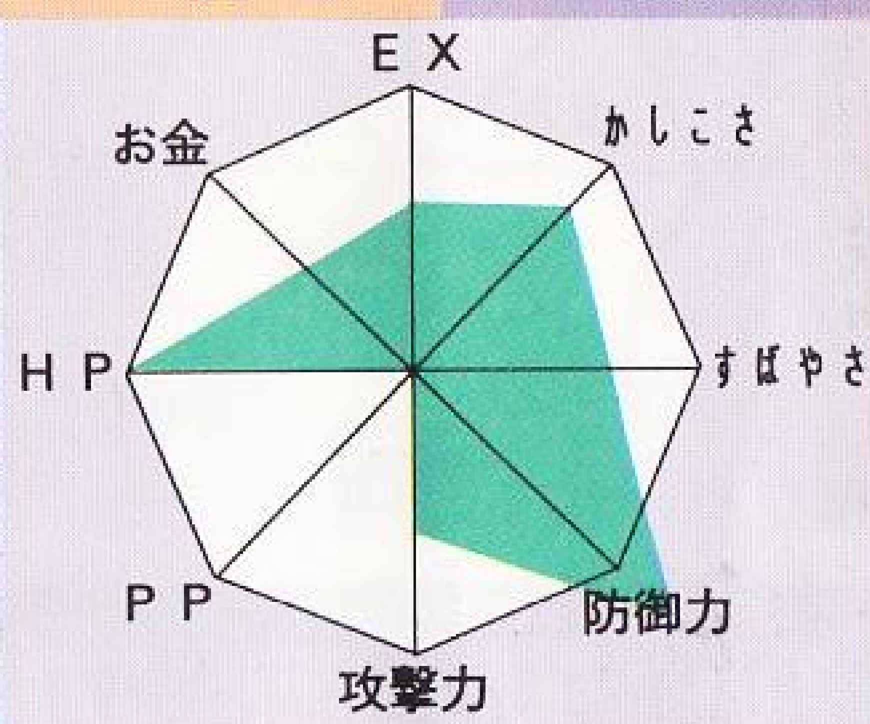


なりは小さいが、攻撃力、防御力、HPすべてけっこう高い。さらに毒攻撃までしてくるので、できれば避けて通りたい。しかし、殺虫スプレーには弱いようだ。砂漠へ行く時はスプレーは必需品!? というわけ。**HP75**

バイオサソリ

攻撃力	防御力
60	150



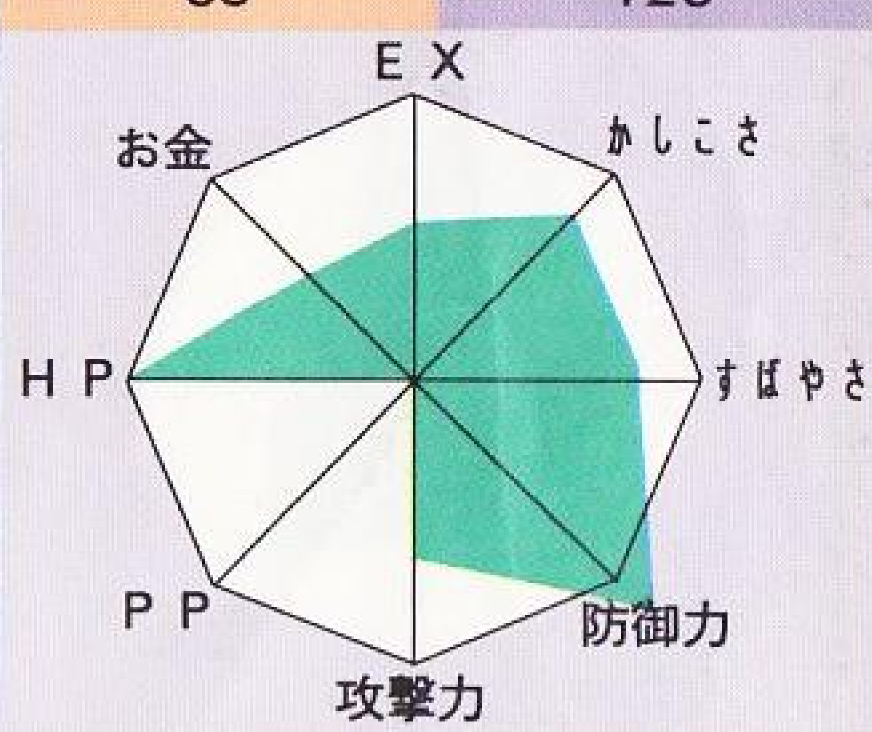


遺伝子操作により通常のサソリの1.5倍ほどの力を持つ。サソリの得意技・毒針殺法のほかにも、相手の体を固めてしまう石化攻撃もできる。だが、虫は虫。こいつも殺虫スプレーに弱い。殺虫スプレーは頼りになる。**HP100**

がらがらヘビ

攻撃力	防御力
65	128



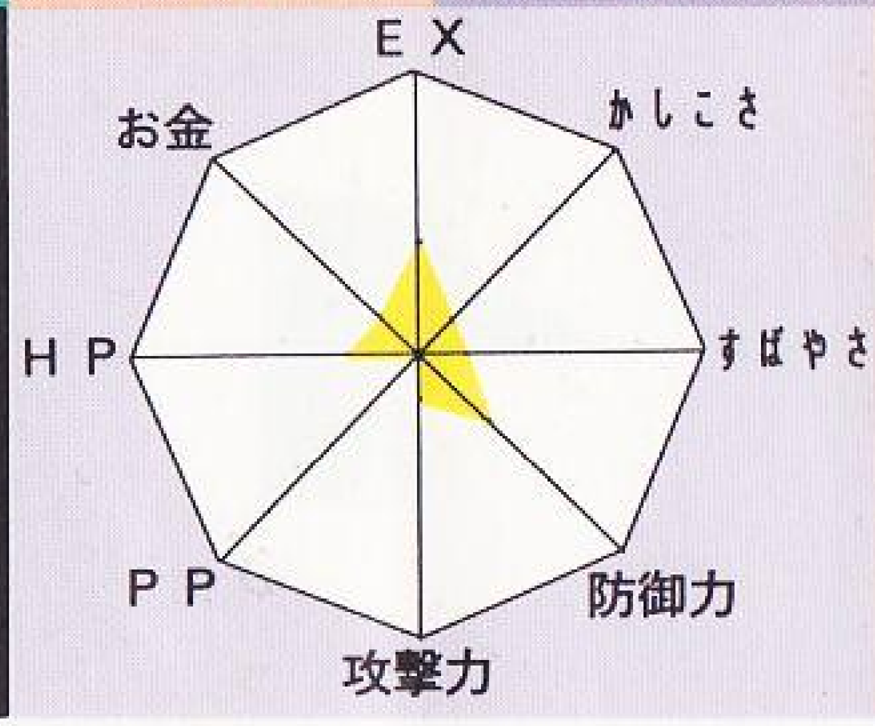


砂漠産のヘビ。序盤のターンでにじりよってくることがあるので、そこにつけこもう。だが、ダウンする寸前に最後の一撃を放ってくるのでかなりやっかいな敵である。見返りのEXやお金も少いし、イヤなヤツ。**HP100**

タランチュラ

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
84	160



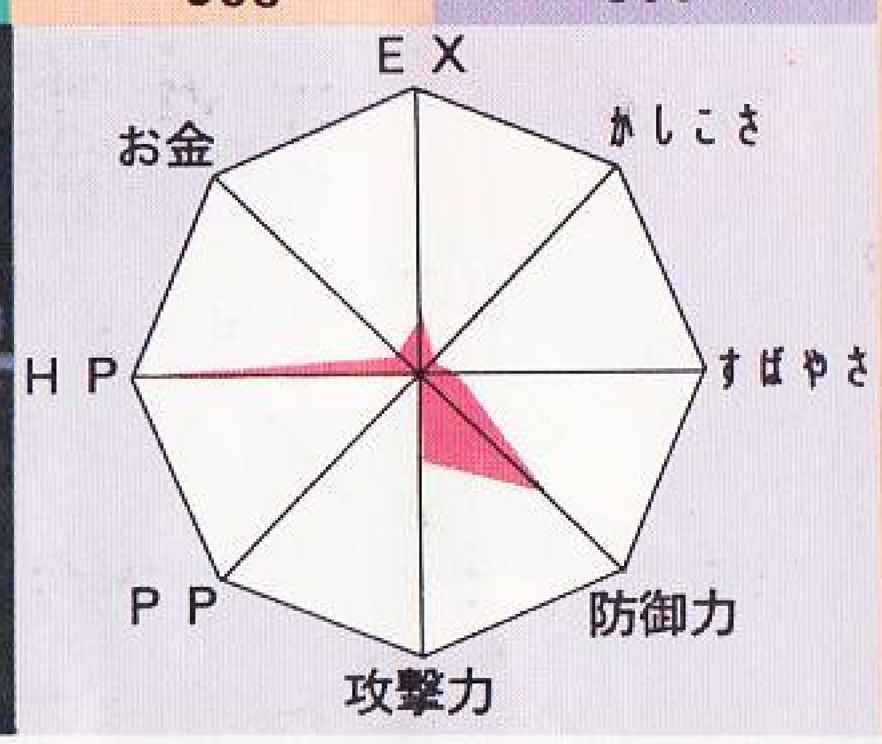


1匹だけでも相当強いのに、仲間を呼ぶ習性をもつ。おまけに毒攻撃までしてくる。まともに肉弾戦を挑むにはＨＰが高過ぎる。やはり、ここは殺虫スプレーを使用したほうが賢明だ。倒せば、ＥＸとお金は多い。**HP120**

R・7037

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
300	600





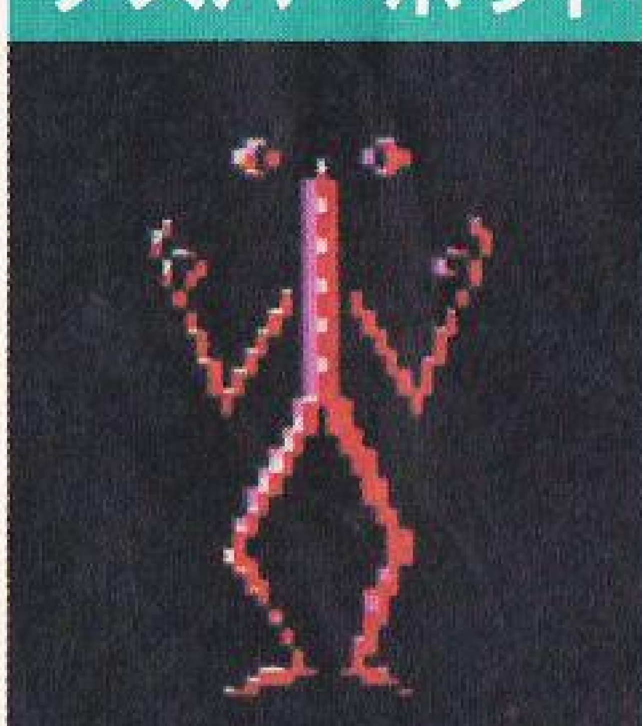
砂漠の中にある遺跡を守る超巨大ロボット。肉弾攻撃、超能力とあらゆる攻撃を受けつけない恐るべきヤツだ。コイツを倒すには、砂漠のじいさんが貸してくれる戦車しかない。巨大ロボも戦車砲の前に崩れる。**HP1000**

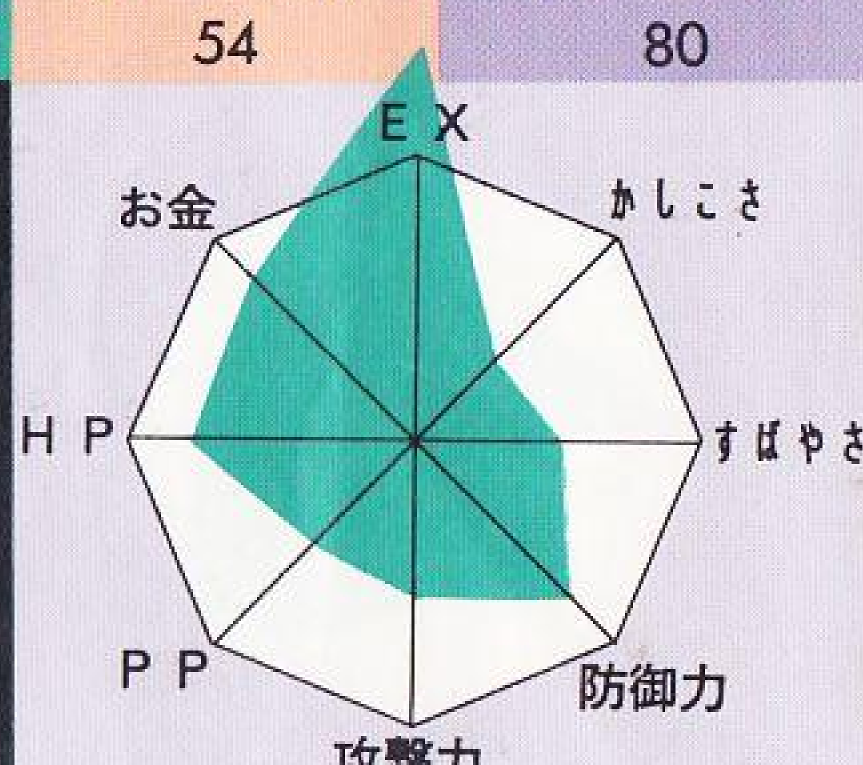
砂漠周辺

地球のものではないロボットや生物が続々出現！　強敵ぞろいだ。

デスバーボット

攻撃力（オフエンス）	防御力（ディフエンス）
54	80



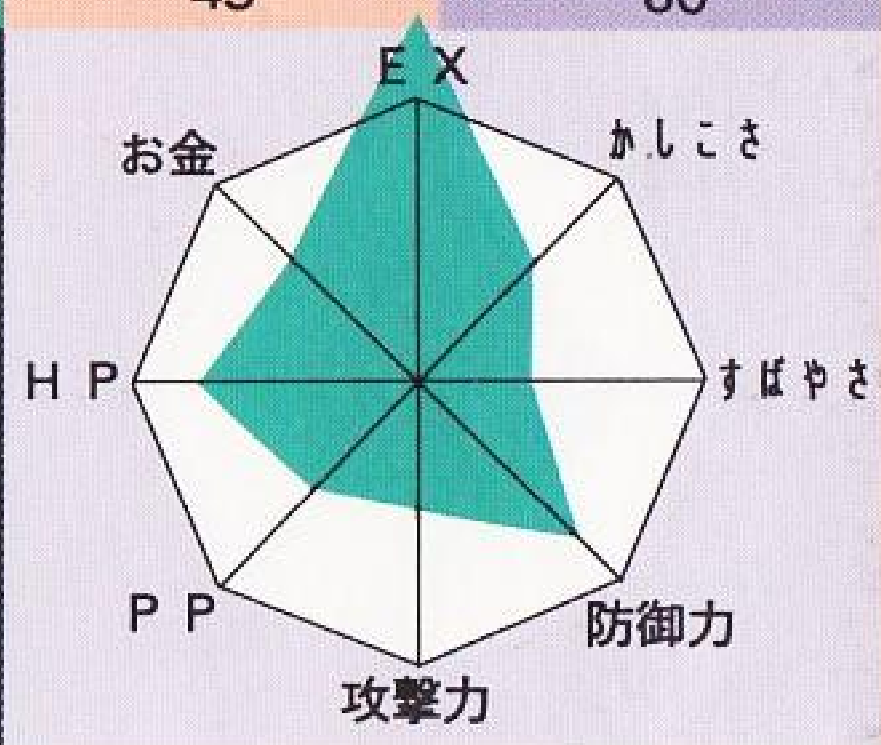


バーボットの強化バージョン。強力な超能力攻撃、ＰＫビームγを発射してくる。ＨＰに気をくばっていないと、あっという間に意識不明になってしまう。ただし、倒して得られるＥＸとお金はこの地方では最高だ。**HP80**

スターマン

攻撃力	防御力
45	80

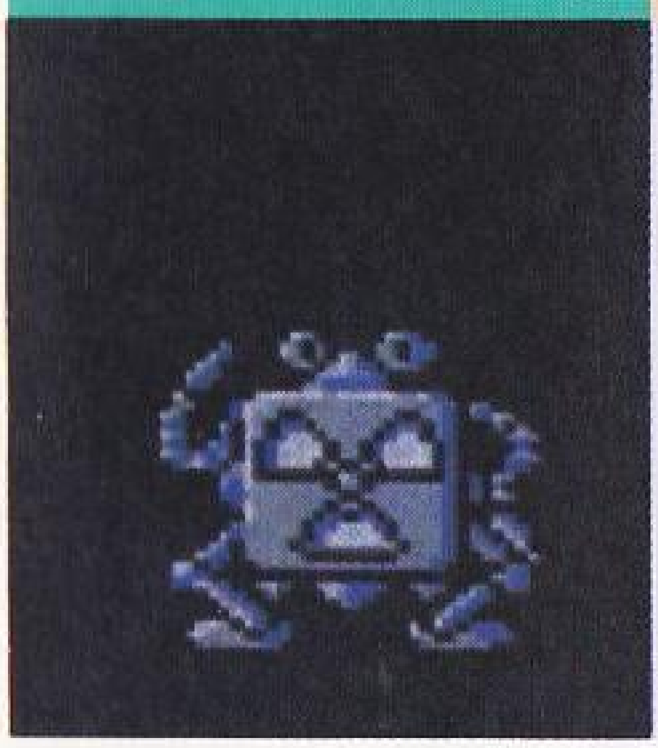


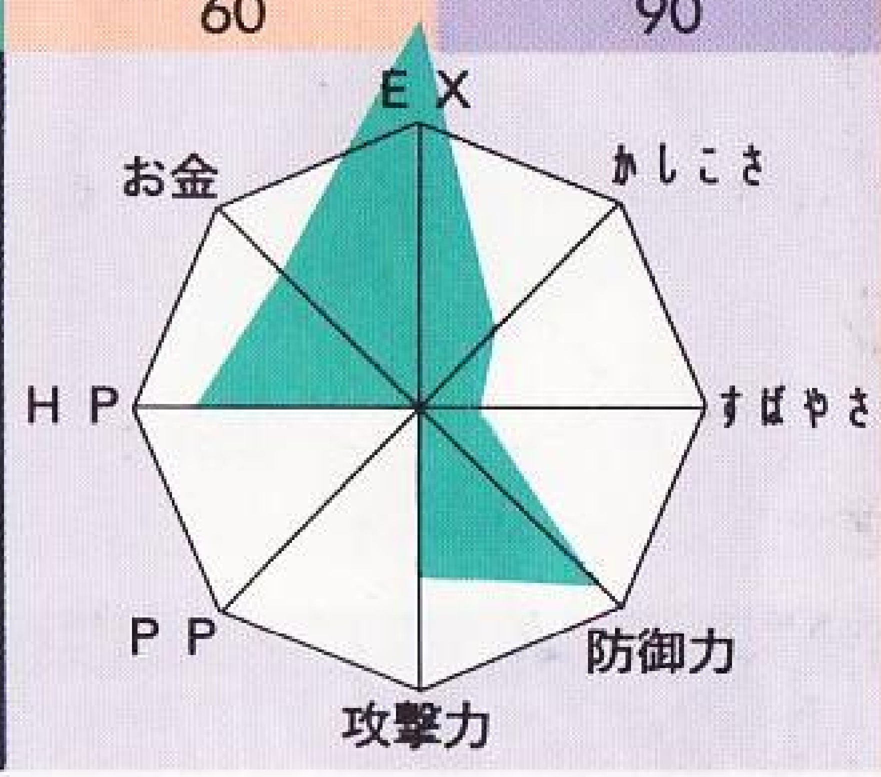


ハロウィーンの宿屋で突如出現して主人公たちを驚かせる。超能力主体で攻撃してきて、ＰＫビームやサイコシールドなどを使いまくる。こちらの超能力も効果があるのでバシバシ使おう。慣れればさほど恐くない。ＨＰ80

エナジーロボ

攻撃力	防御力
60	90



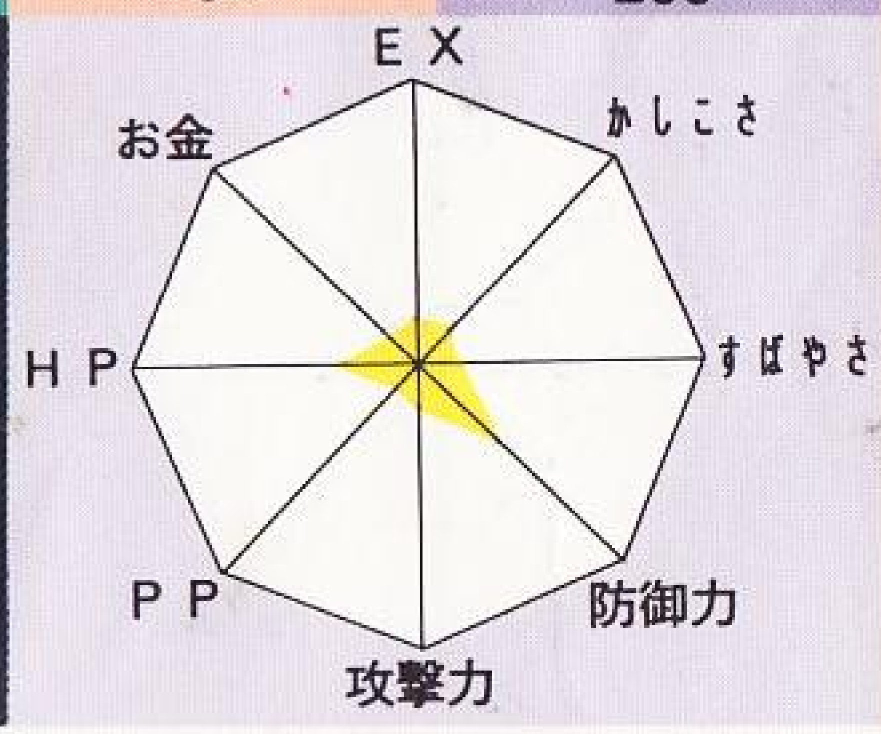


ジェーンやデスバーボットなどの宇宙ロボットといっしょに出現する。味方がピンチになると、エネルギーを補給してＨＰを回復させてしまう。先に倒したい。ただし、倒れる際爆発して大ダメージを与えてくる。ＨＰ80

タイタニー

攻撃力	防御力
54	200



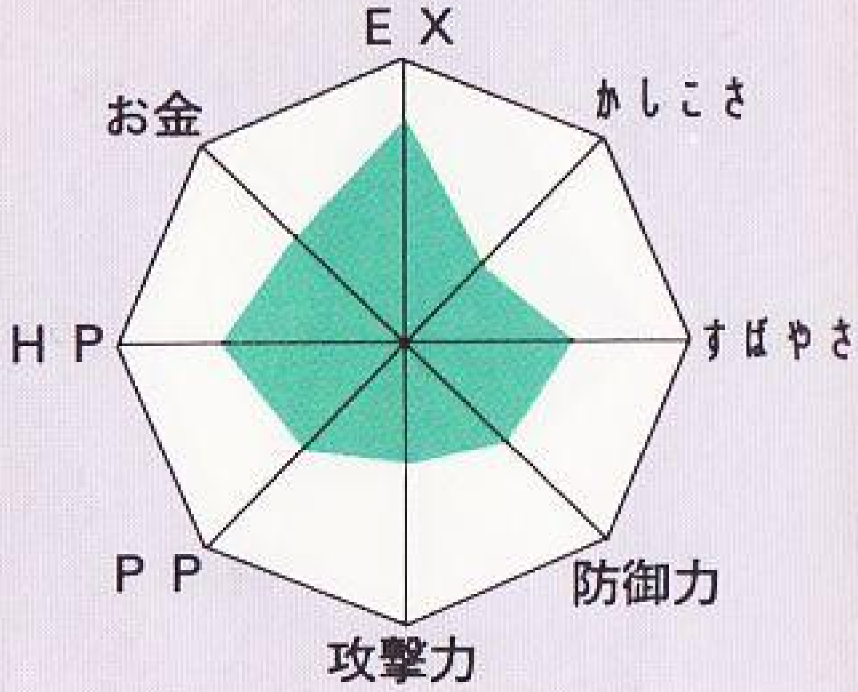


砂漠周辺ではズバ抜けて強力な相手だ!! おそらく宇宙からやって来た生物なのではないだろうか!? 催眠術で眠らせたりと特殊能力も持っており、ただものではない。レベルが下の場合は逃げるが勝ちである。ＨＰ130

オメガソーサー

攻撃力	防御力
42	50



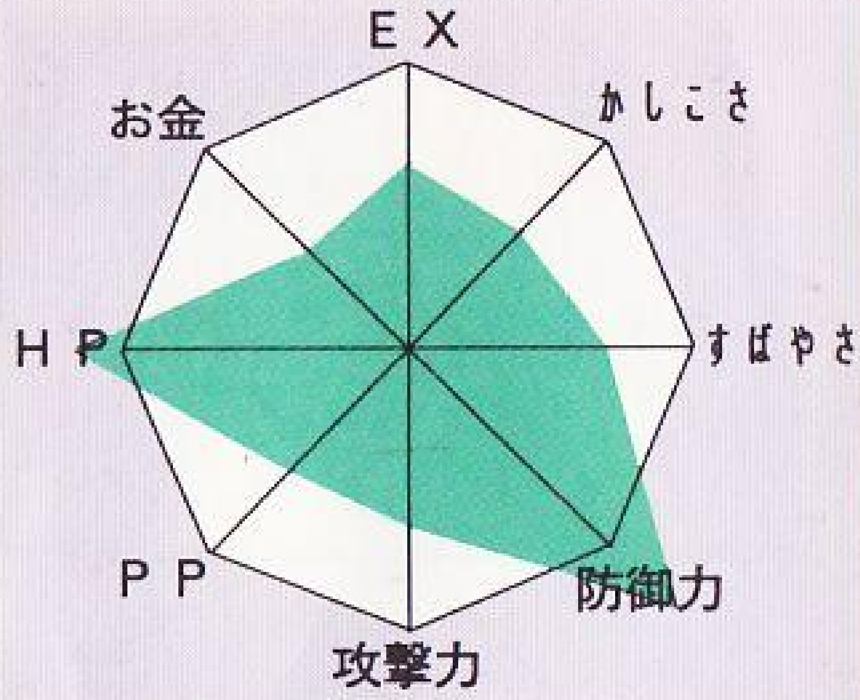


デスバーボットにくっついて出現することが多い。所せんはザコキャラ。攻守ともにかなりレベルは低いので、苦労はない。ただサイコシールドやＰＫビームαを使われると多少面倒である。早めに破壊しておこう。**ＨＰ65**

ジェーン

攻撃力	防御力
62	170





初の女性型ロボット。ＰＳＩを多用する。サイコブロックやＰＫフリーズγを使ったり、ほほえんでディフェンスを高めたりと芸達者である。レディではあるが、なかなかに手強い敵といえよう。油断めさるな。**ＨＰ120**

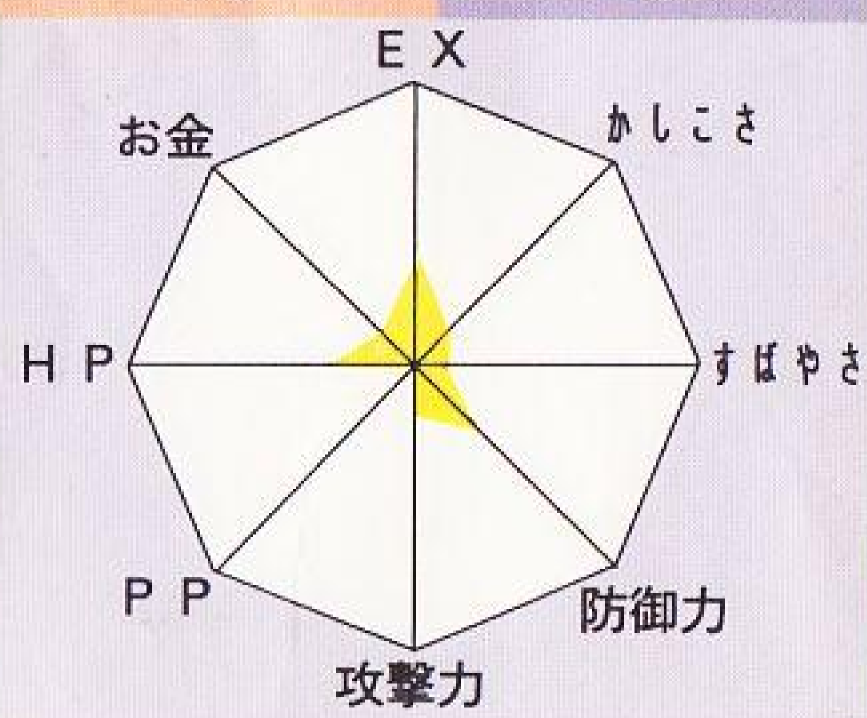
バレンタイン周辺

平野や湿地帯から海岸にかけての敵だ。敵の本隊は近いぞ！

バイソン

攻撃力	防御力
70	160



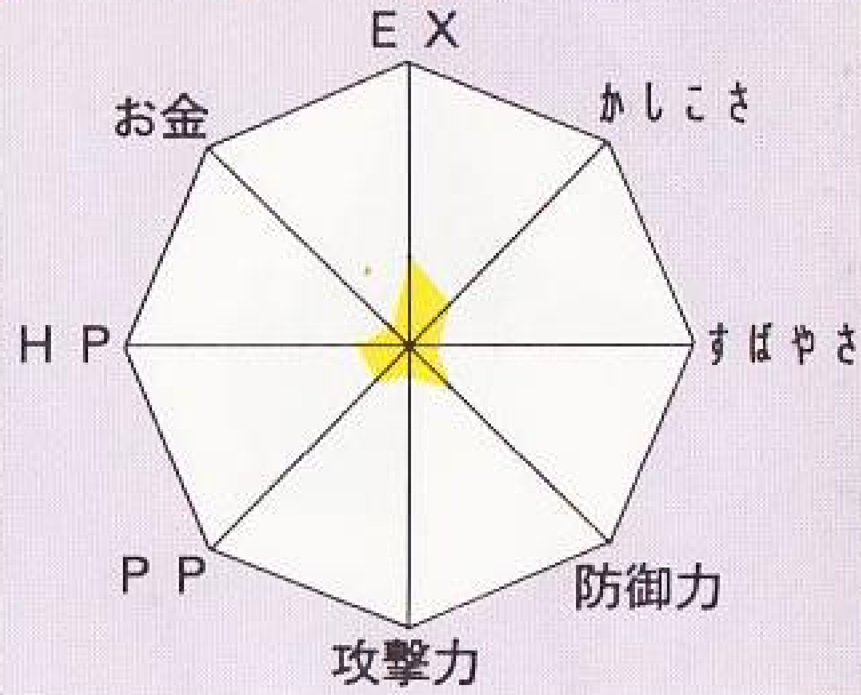


特殊攻撃や超能力こそないものの、ＨＰ、攻撃力、防御力ともに高い。たまにくりだしてくる連続攻撃が、またキツイ。こいつが群をなしてくるのだから始末におえない。アナのＰＳＩ攻撃をうまく使おう。**ＨＰ160**

ムーク

攻撃力	防御力
50	110

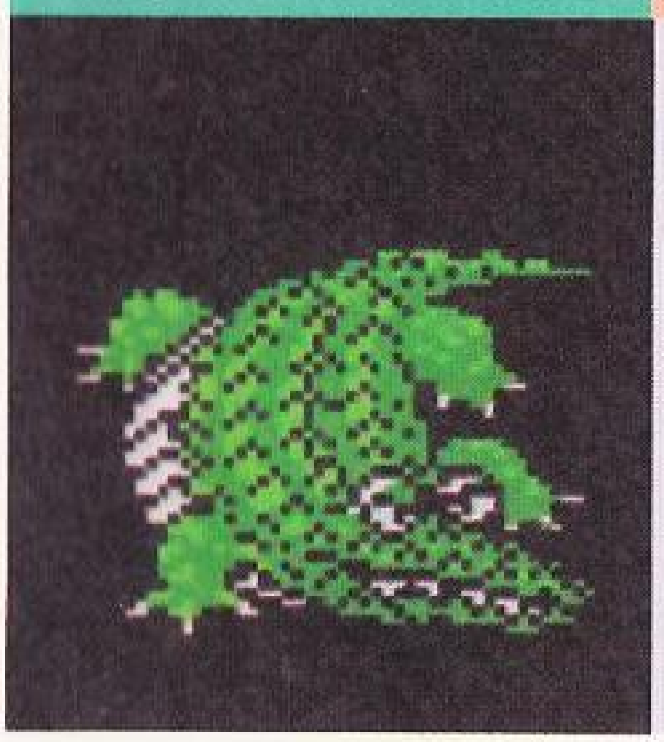


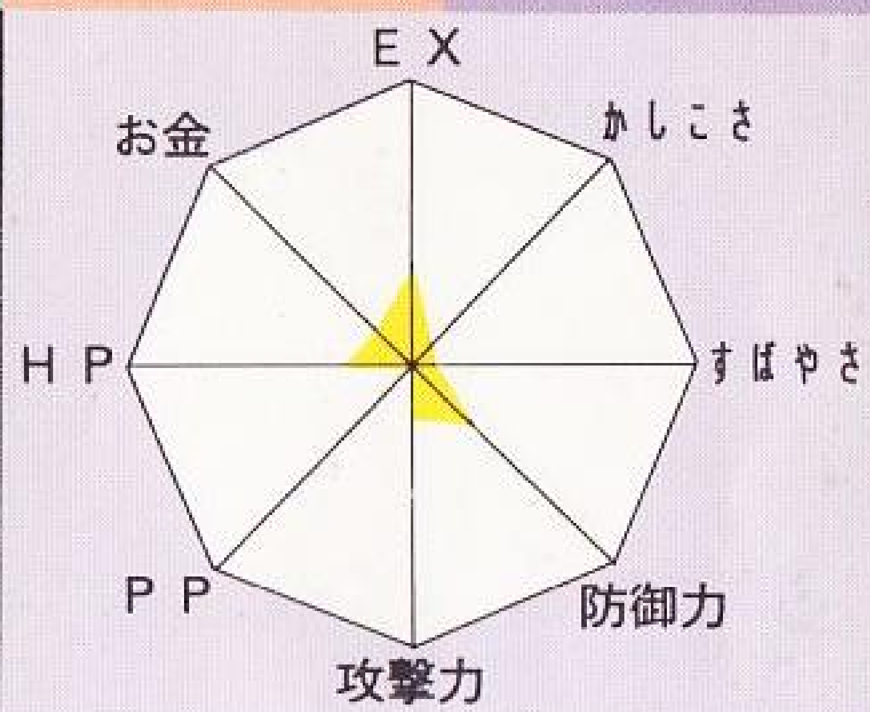


タコ型火星人のような怪物。こいつも地球の生き物ではないようだ。ＰＫフリーズやブレインショック、ライフアップ、パラライシスなどと多彩なＰＳＩ攻撃をしかけてくる。長びくと不利。短期決戦で片づけよう。**ＨＰ85**

強いワニ

攻撃力	防御力
80	150

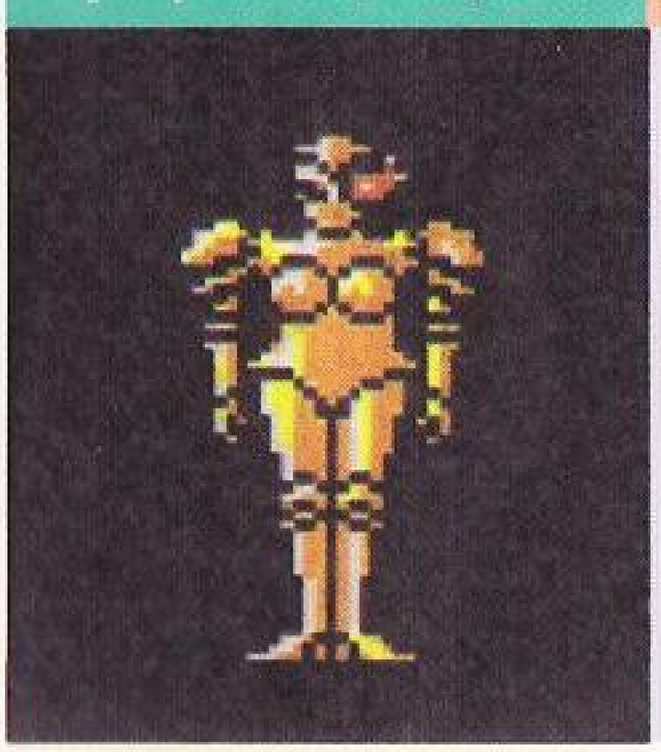


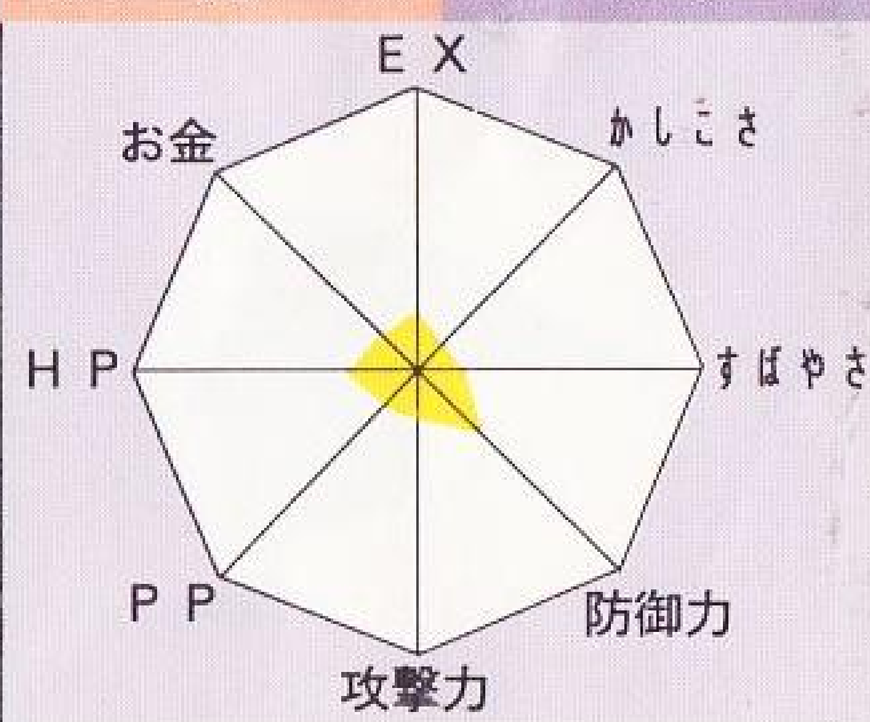


動物園ぐらしの長いワニなどとはくらべものにならないほど強い。さすが野生のパワー!! だが、特殊攻撃や超能力があるわけではないので、他の敵と比較すれば戦いやすい相手だ。入手できるＥＸ、お金も多いのだ。**ＨＰ120**

キャロライン

攻撃力	防御力
80	150



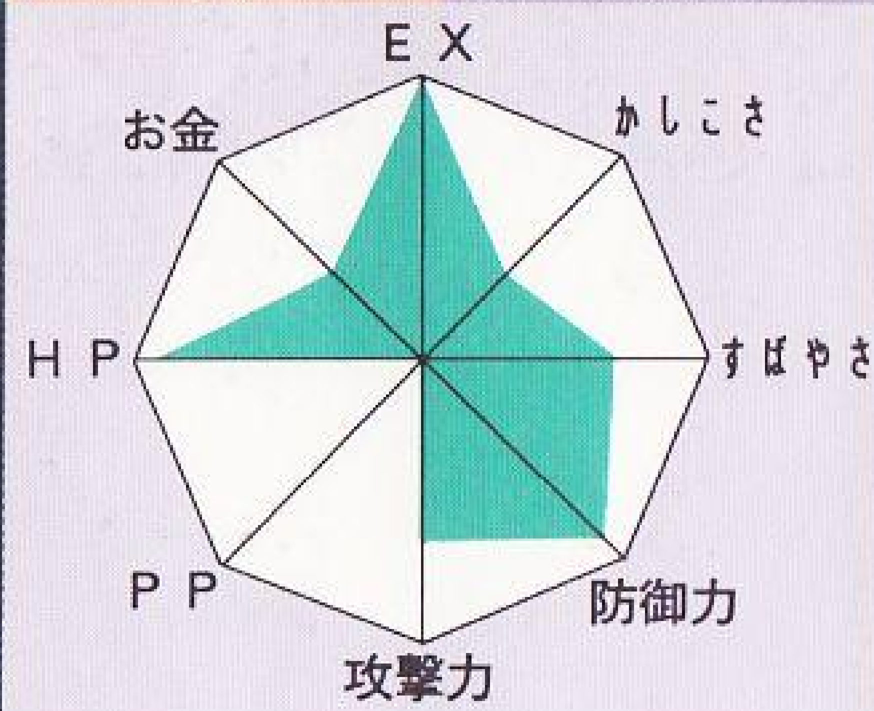


ジェーンに続く女性型ロボット第２弾！ ダークネスによって目を見えなくしたり、「あやしいこと」で混乱させたりしてくる。またジェーンと同じく不敵なほほえみで防御力をアップする。ほほえむ前に倒せ！**ＨＰ120**

盗賊カモメ

攻撃力	防御力
68	90



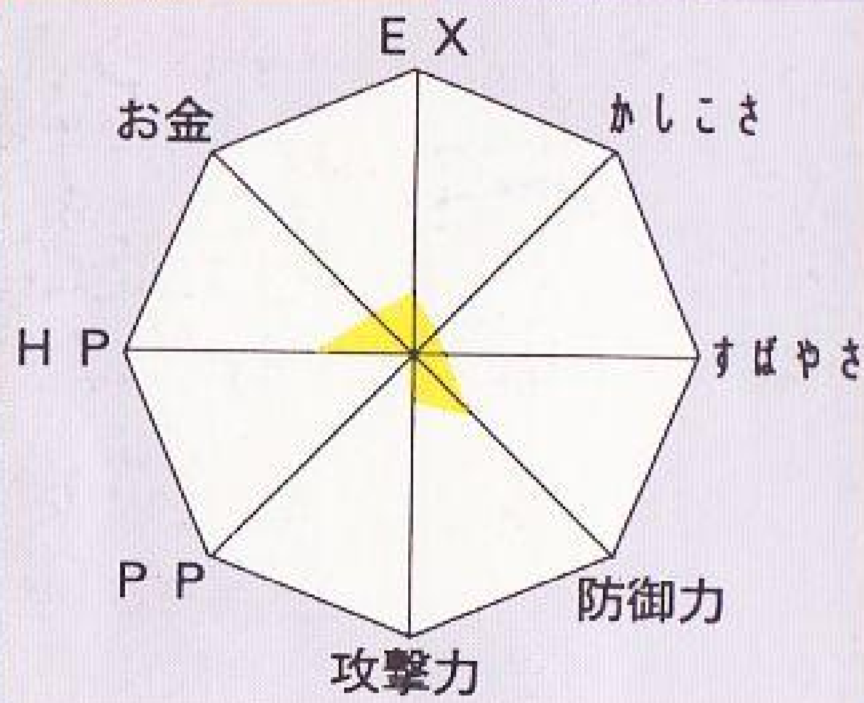


海の町・バレンタインらしい敵である。集団で襲いかかってくるがさして苦戦する敵ではないだろう。超能力攻撃も有効。ただし、名前の「盗賊」どおりこちらのアイテムを盗んでいく特殊能力を持っている。**ＨＰ90**

バッファロー

攻撃力	防御力
68	150



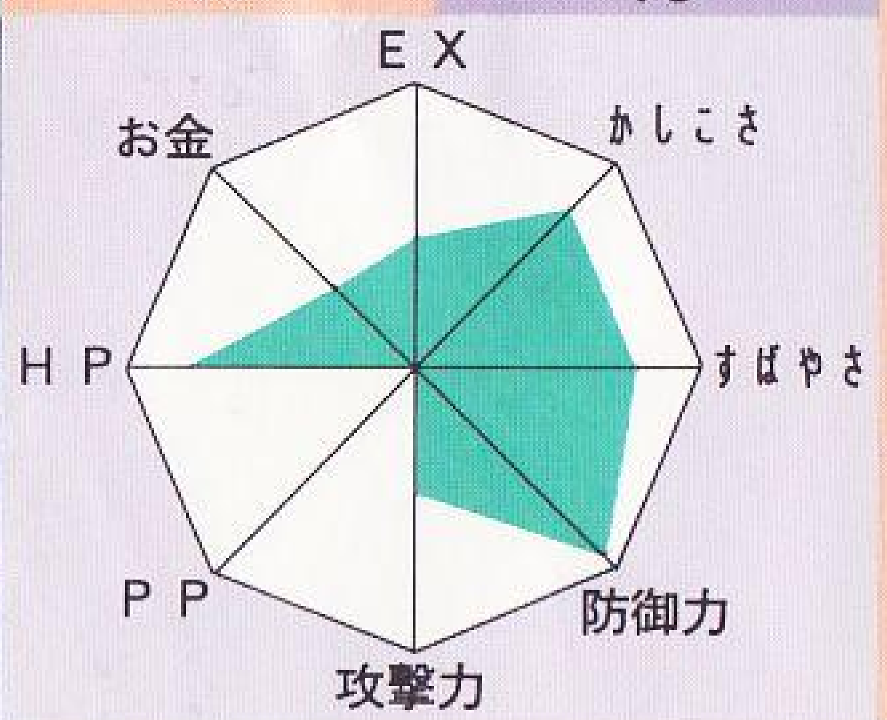


バレンタイン周辺では1、2を争うほどの強敵。単体でかなり強いのに2、3匹の集団で迫ってくる。ディフェンスダウンで防御力を下げてから攻撃しよう。だが、ホーリーローリーマウンテンの怪物はもっと強い。**ＨＰ150**

スパイダー

攻撃力	防御力
45	95





ＨＰは低いし、タランチュラとくらべてだいぶ弱い。この手の虫にしては仲間を呼ばない。毒で攻撃してくるのがうっとうしいが、スプレーを持っていれば楽勝だろう。だが入手できるＥＸとお金は平均以下だ。**ＨＰ80**

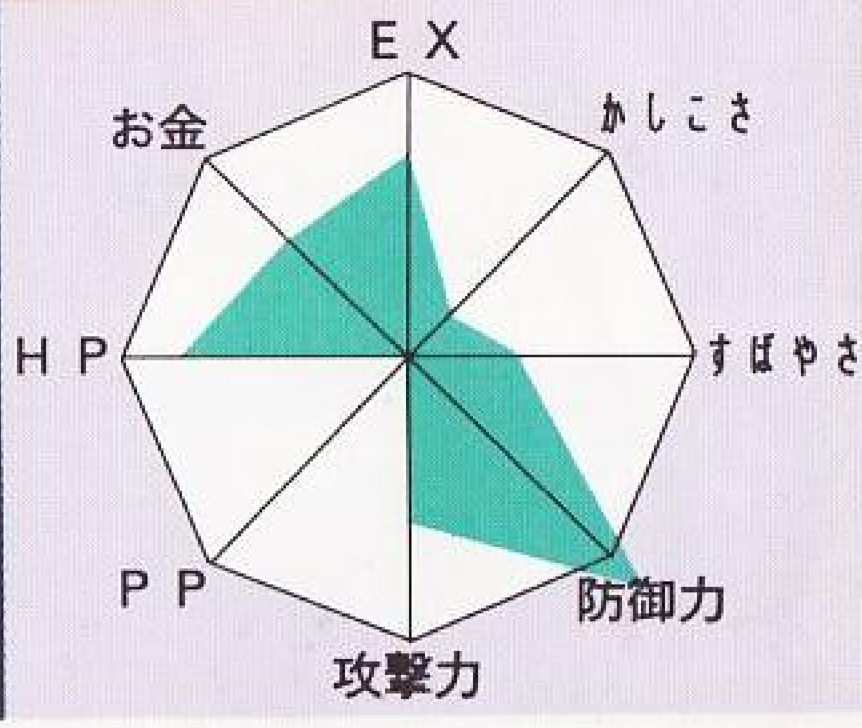
バレンタイン

町の中に入っても今度は不良グループ・ブラブラ団がからんでくる。

ブラブラ団

攻撃力	防御力
60	125





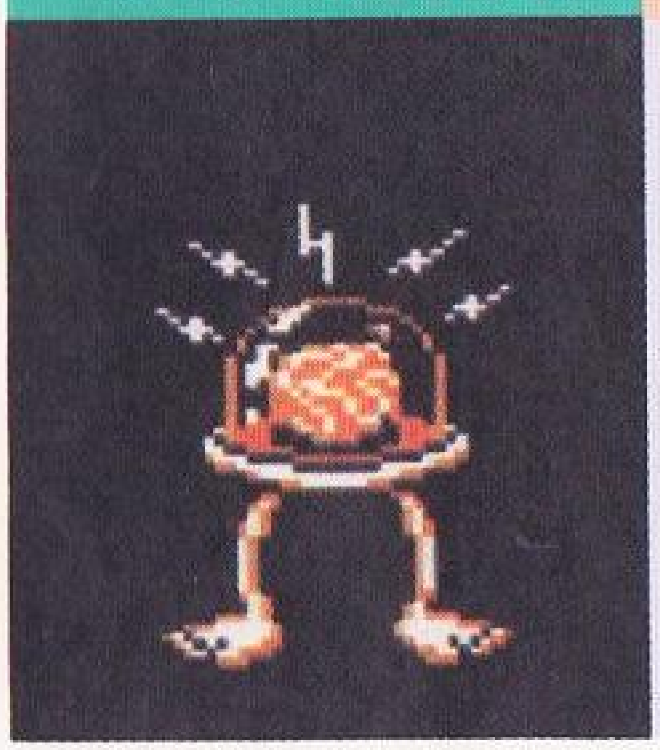
テディの配下。正式にはブラックブラッド団。町中で話しかけると、からんできて戦闘に突入してしまう。けっして強いわけではない。ただ、うっとうしいだけ。テディを仲間に連れていると、おとなしくなる。**HP80**

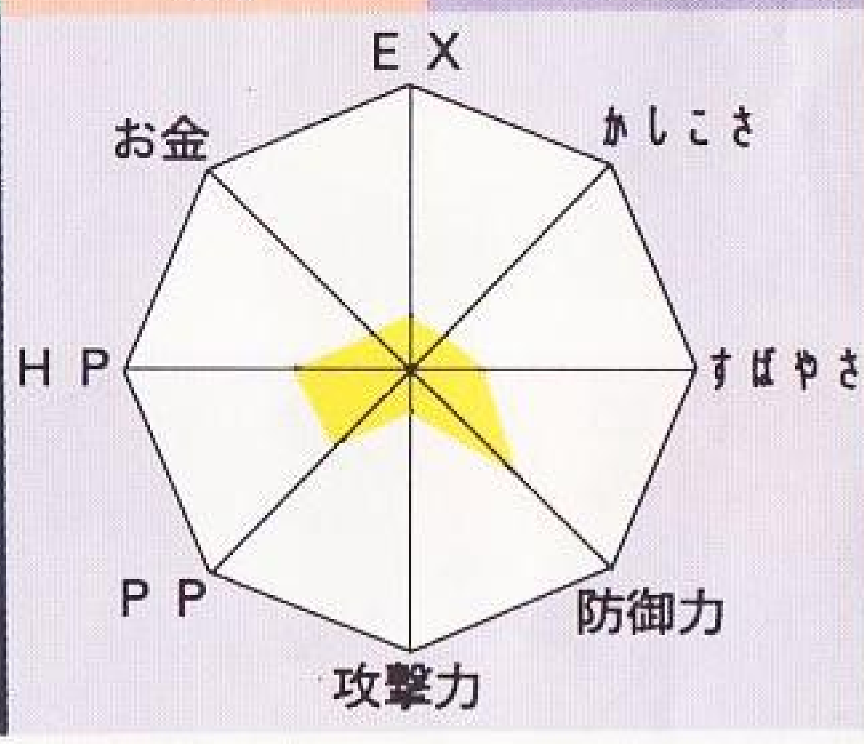
洞　窟

敵の本拠地・山頂めざして洞窟を登っていく。立ちふさがる強敵たち!!

ブレインガ

攻撃力	防御力
60	280





PKビームやファイアー、サイコブロック、サイコシールドにサイマグネットと強力な超能力で攻撃してくる。HPも防御力も高いので倒すのはやっかい。見返りのEXやお金も少ないので逃げるのが得策かも。**HP200**

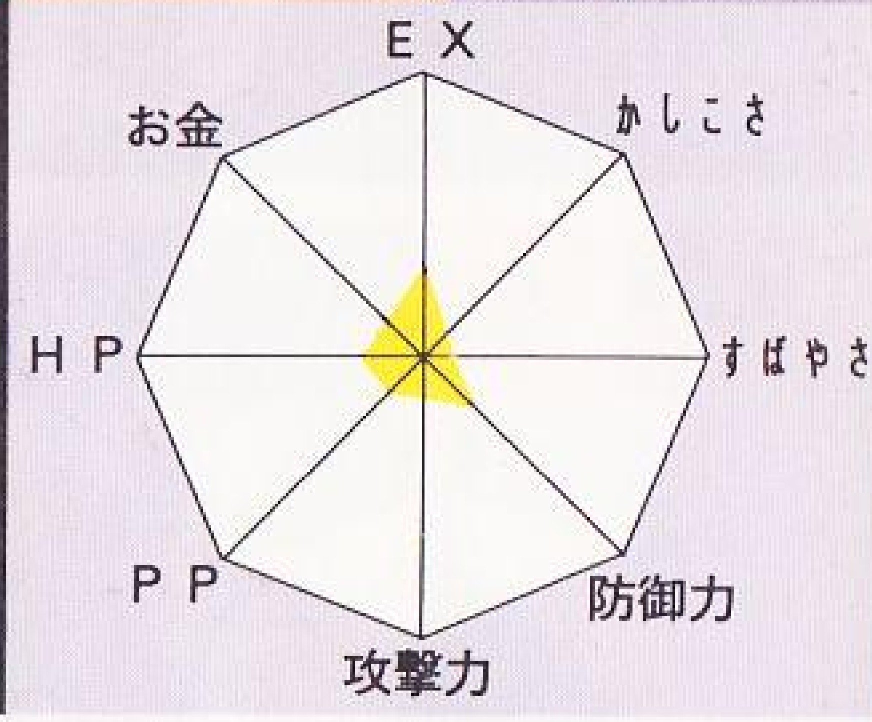




ブルースターマン

攻撃力	防御力
74	120





３種類のＰＫビームを使いわけて攻撃してくる。複数で出現することが多い。ＨＰはこのクラスでは低いほうなので早めにつぶしておこう。対ホーリーローリーマウンテン用のレベル上げに利用すると、あとが楽。**ＨＰ100**

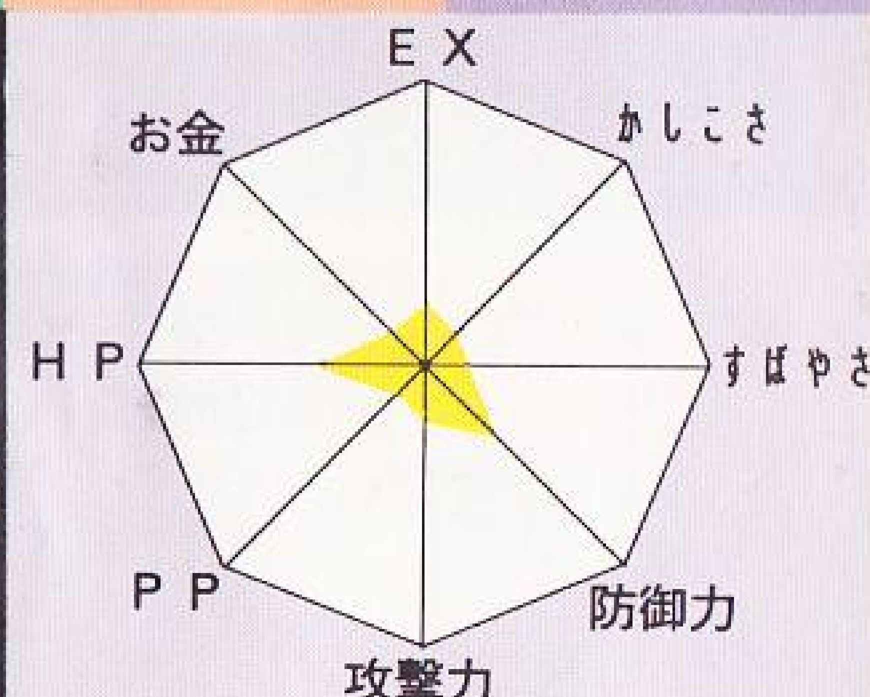
ホーリーローリーマウンテン

ついに来た！　最強クラスの敵がウジャウジャ。最後の決戦だ!!

ガーゴイラ

攻撃力	防御力
90	160



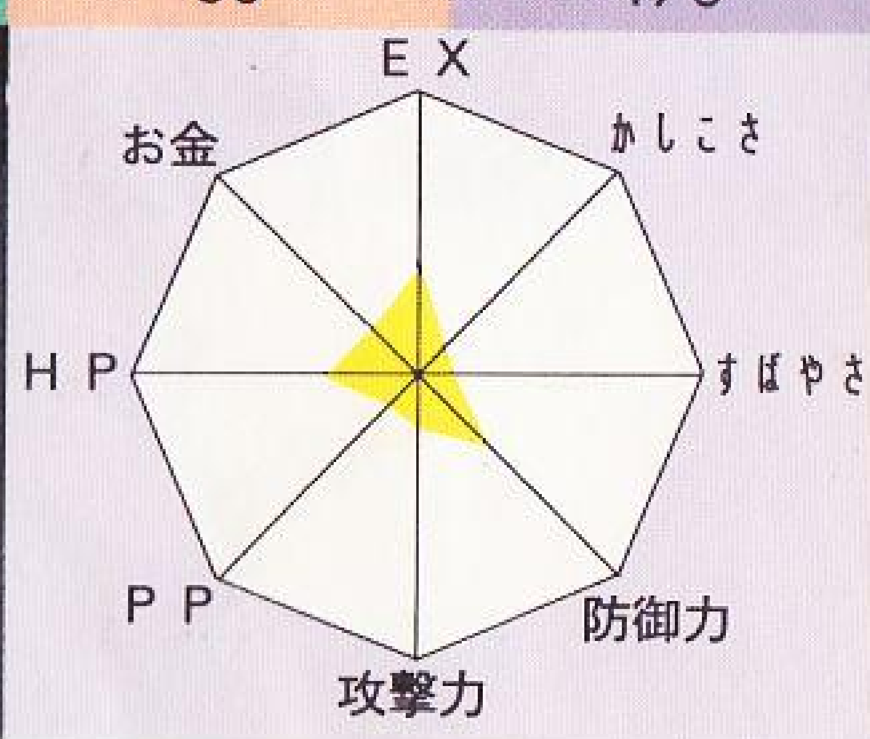


こっちのパーティ全員にダメージをあたえてくるＰＫファイアーβとγを使う。そのほか石化もあるので、ＨＰが少い時に戦うのは避けたい。防御力も相当高いし、これまでの敵とはまるでレベルが違うぞ。**ＨＰ180**

メガボーグ

攻撃力	防御力
80	170



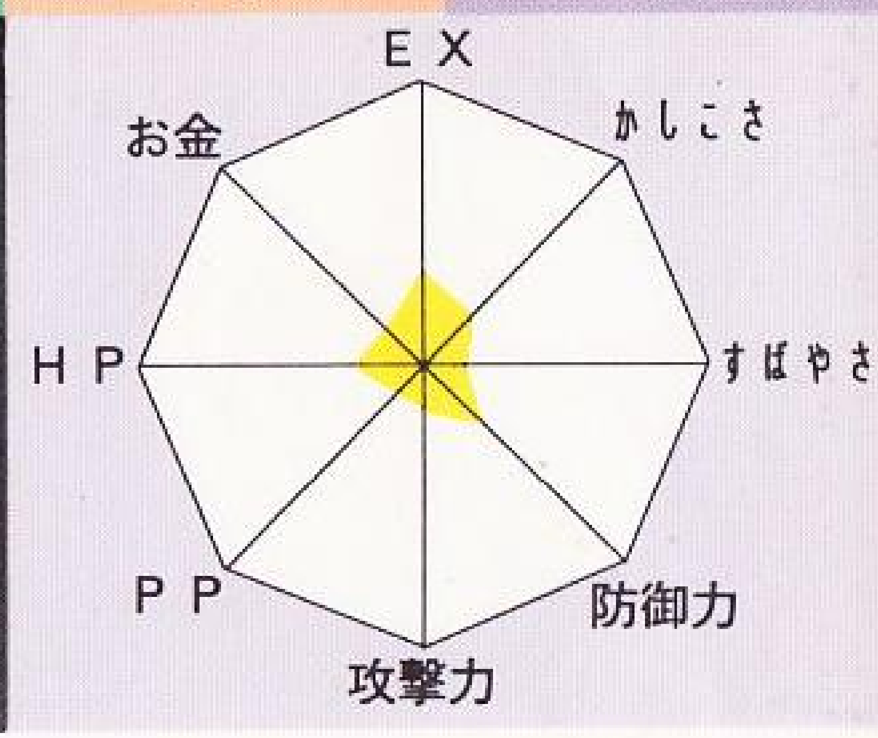


ＰＫビームのαとβを使う強敵。しかも、こちらの攻撃系超能力は、ビーム、ファイアーなどほとんど効かないのだ。オフェンスアップやディフェンスアップで地道にがんばるしかない。初めの内は無理せず逃げろ。**ＨＰ160**

サターニア

攻撃力	防御力
70	150



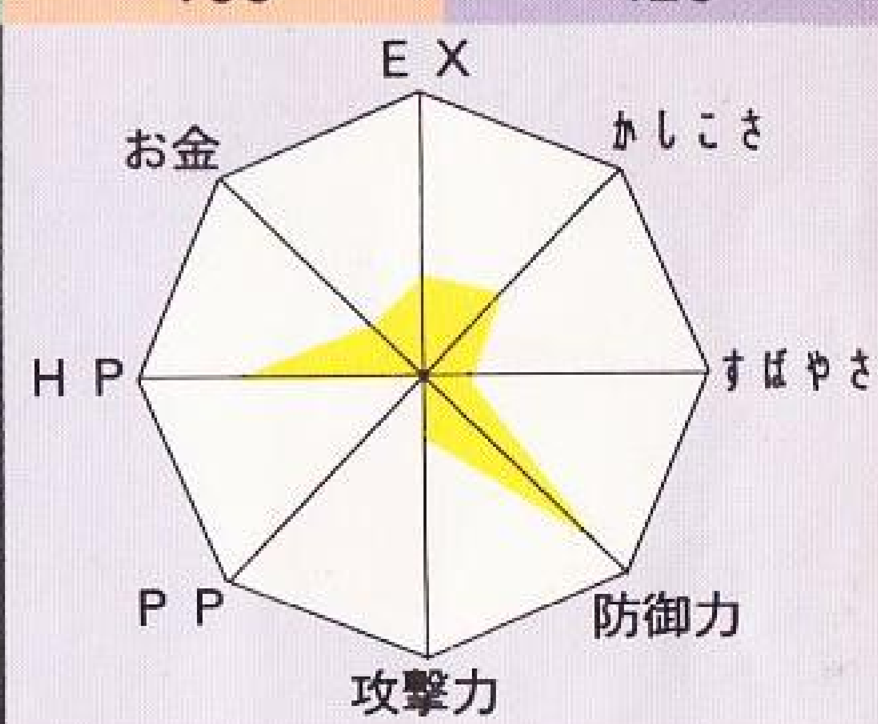


PKフリーズのα、βが使える。やはり防御力は高いが、攻撃系の超能力が有効なので、力で押すよりはそちらのほうがいいだろう。HPはあまり高くないので、この周辺では比較的戦いやすい相手だろう。**HP120**

タイタニアン

攻撃力	防御力
100	420



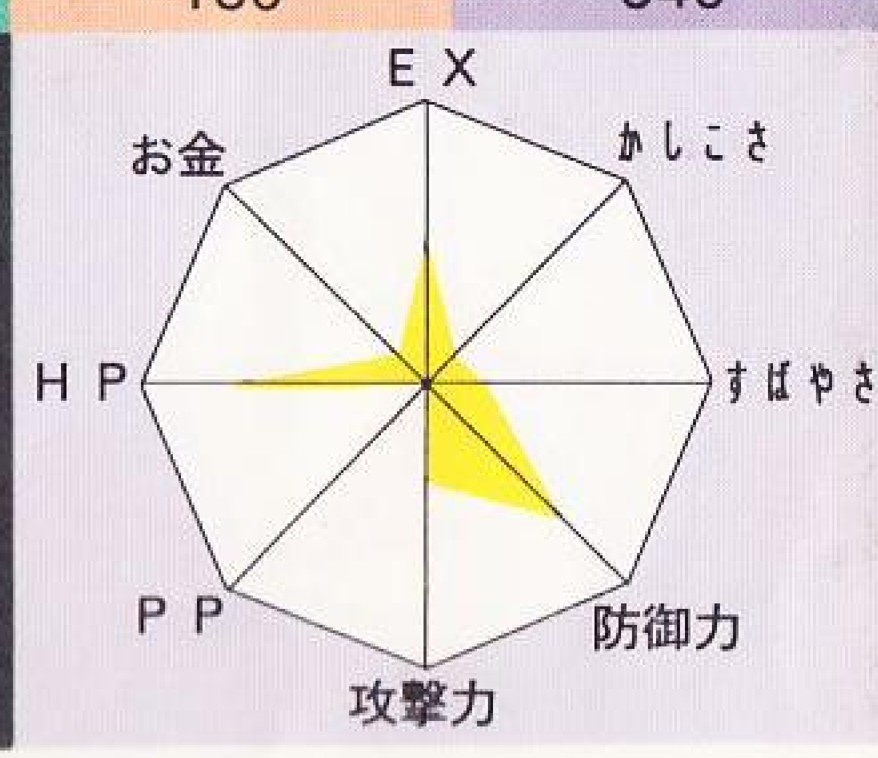


強い！　死ぬほど強い。HPも防御力もケタ違いに高いし石化も使う。まともに戦ってもまず勝ち目はない。出会ったらすかさず「次元スリップ」で逃げよう。コイツに勝つのは、よっぽどレベルを上げてないと無理。**HP320**

グリズリー

攻撃力	防御力
160	340



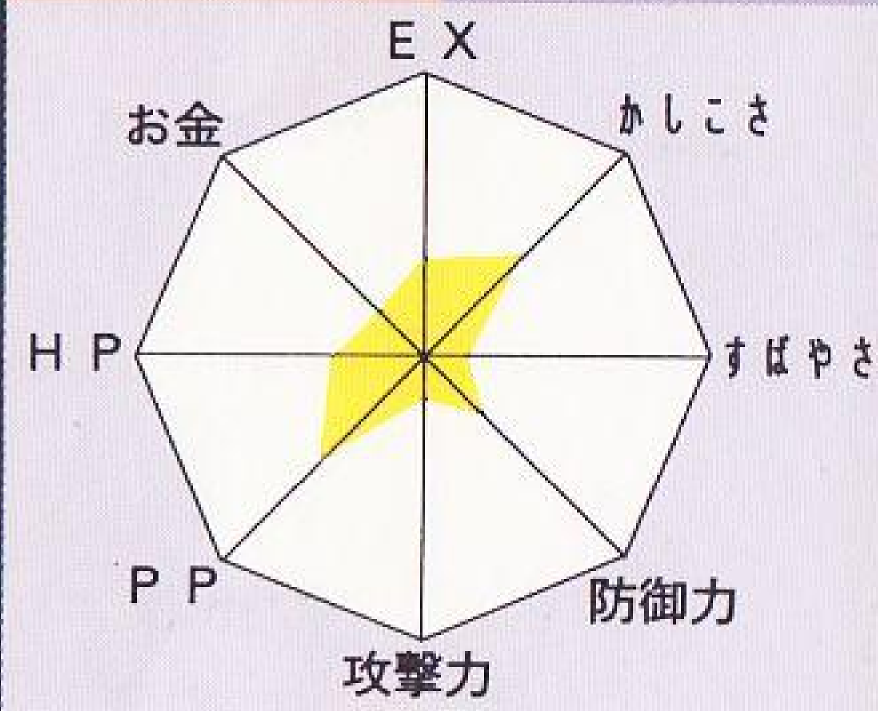


タイタニアンと双璧をなす、かなりの強敵。ズバ抜けた攻撃力を持ち、しかも連続攻撃を仕掛けてくる恐しい敵だ。超能力は使えないが、それを補って余りある体力を持つ。持久戦でネバッても勝てるかどうか。**HP340**

ドムーク

攻撃力	防御力
60	140



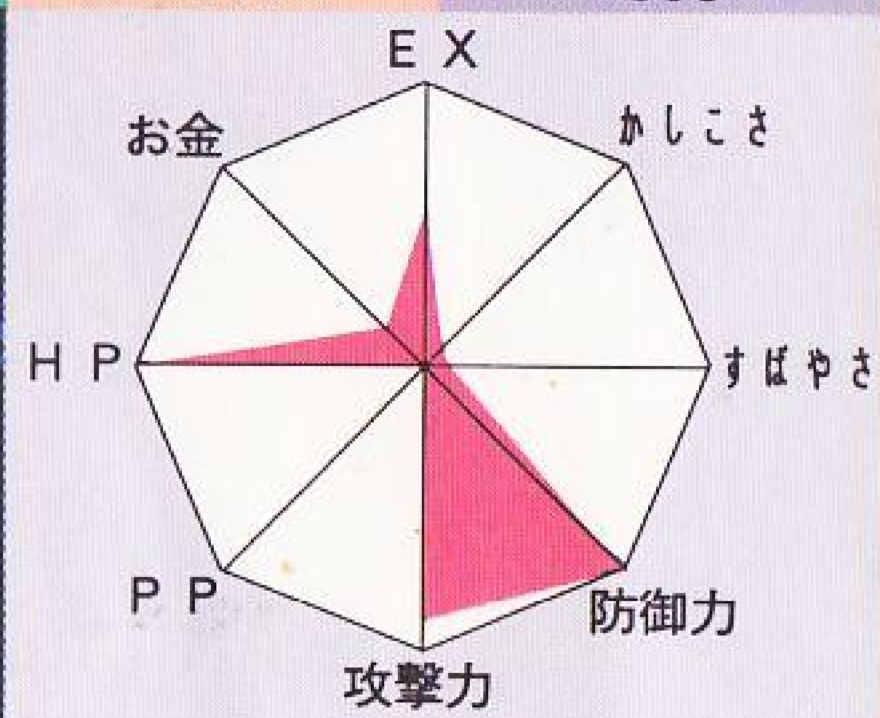


攻撃系・防御系両方の超能力を使いこなし、ＰＫフリーズもはね返す強者。ブレインガと並ぶ超能力者だ。ＨＰはそれほど高くないので、力技で押し切ろう。ただ、コイツもアイテムを盗むことがあるので要注意だ。**ＨＰ160**

R・7038

攻撃力	防御力
600	1000

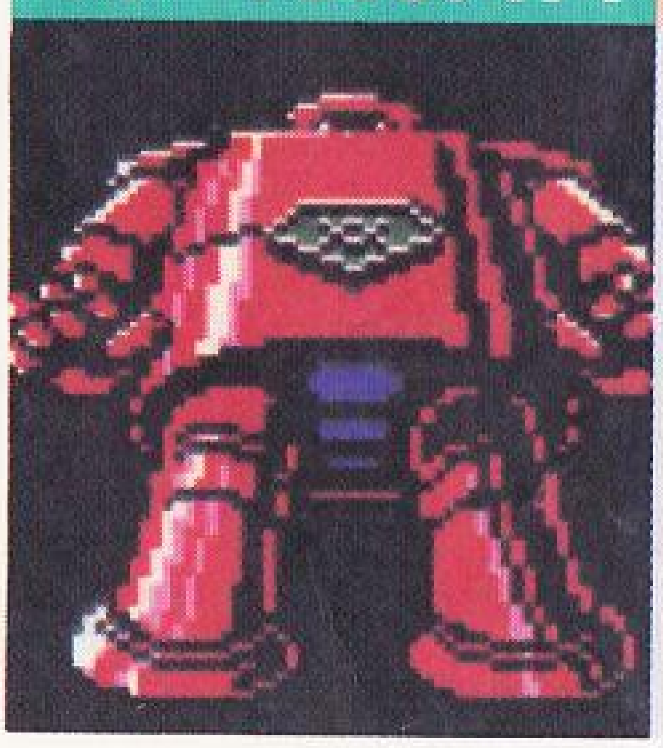


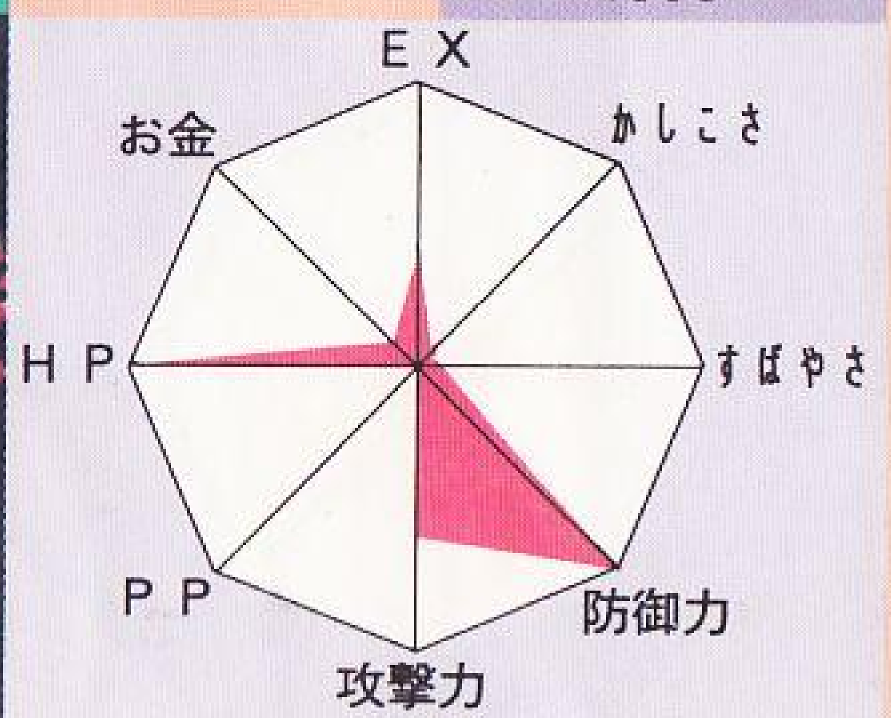


巨大ロボットＲ・7037の強化発展型。ニンテンたちが休んでいる山頂の小屋を突如襲撃し、圧倒的なパワーで、簡単に３人を打ち負かしてしまう。残念だが、この時点でコイツを倒すことはまず不可能だろう。**ＨＰ1000**

R・7038XX

攻撃力	防御力
900	1000



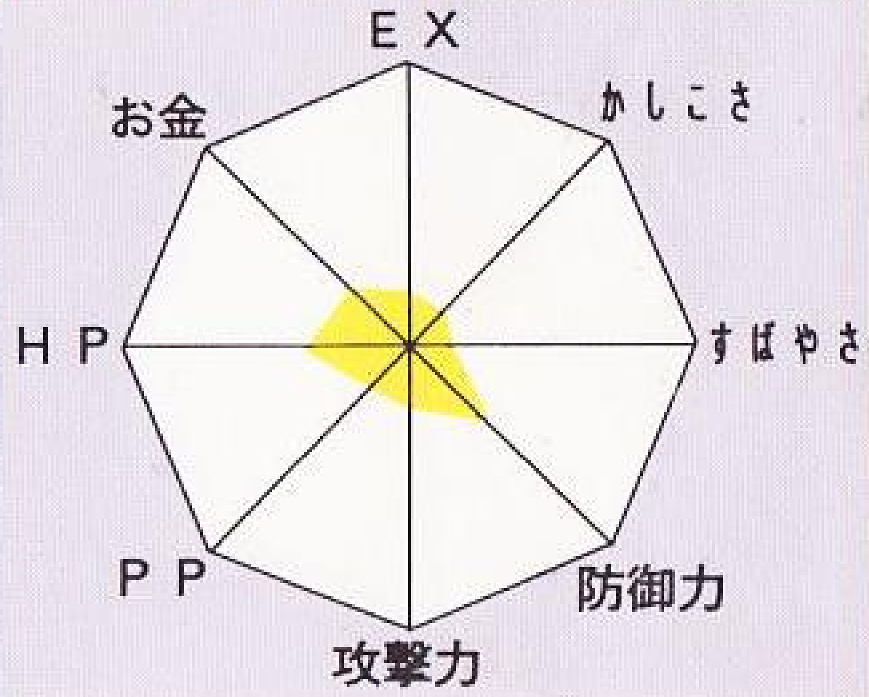


Ｒ・7037、Ｒ・7038に続く、巨大ロボットシリーズの最終型。攻撃力・防御力は他の敵の５～10倍、ＨＰは、文字通りケタが違う。ニンテンたちだけではまず勝ち目はない。まともに戦えるのは、イブだけだろう。**ＨＰ1000**

ギガボーグ

攻撃力	防御力
100	180



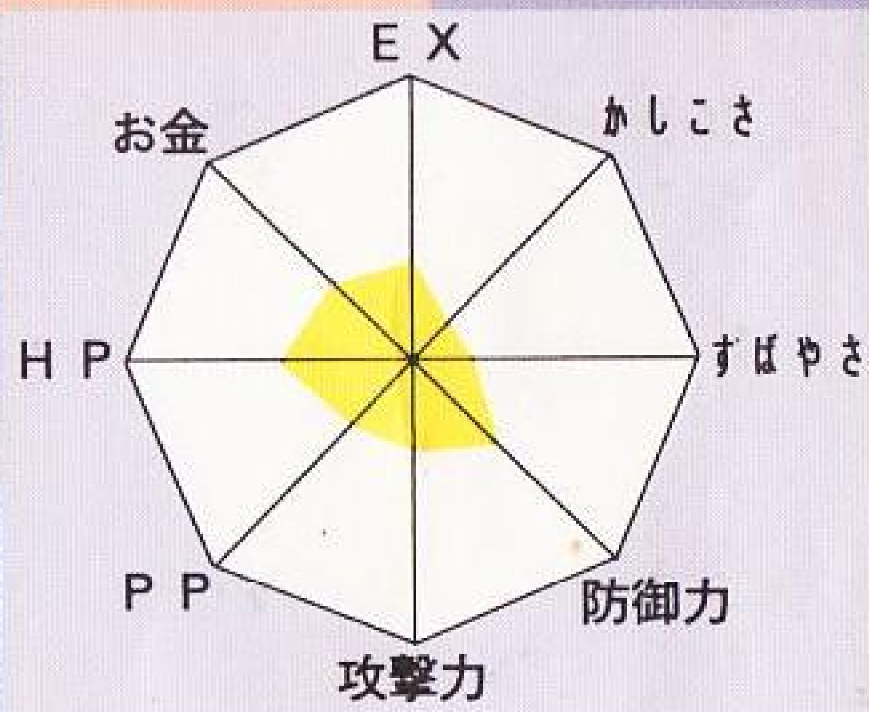


この敵は攻撃系の超能力をはね返してしまうので、注意が必要だ。ここではもっぱらディフェンスダウンやオフェンスアップを使うほうがいいだろう。あとは全員でかかれば、それほど苦戦することはないはずだ。**HP180**

ラストボーグ

攻撃力	防御力
150	200



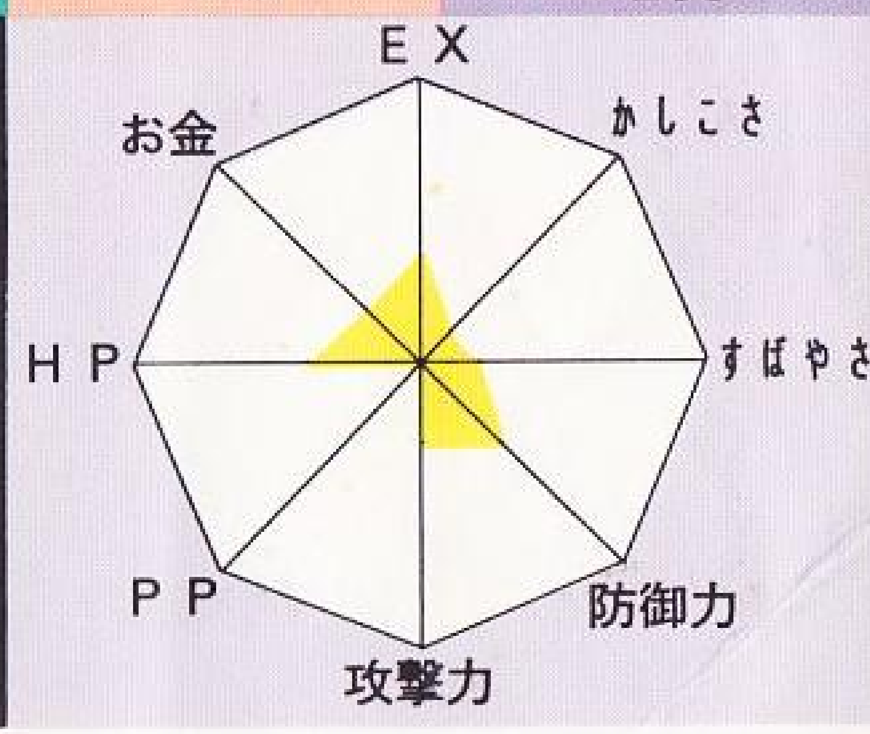


最強のボーグ。攻撃系の超能力をはね返すのはもちろん、PKサンダーγまで使うことができる。これはかなり強力なので、常にニンテンたちのHPに気をつけておこう。あとはどちらが先に倒れるかの持久戦だ。**HP230**

スターマイナー

攻撃力	防御力
140	200



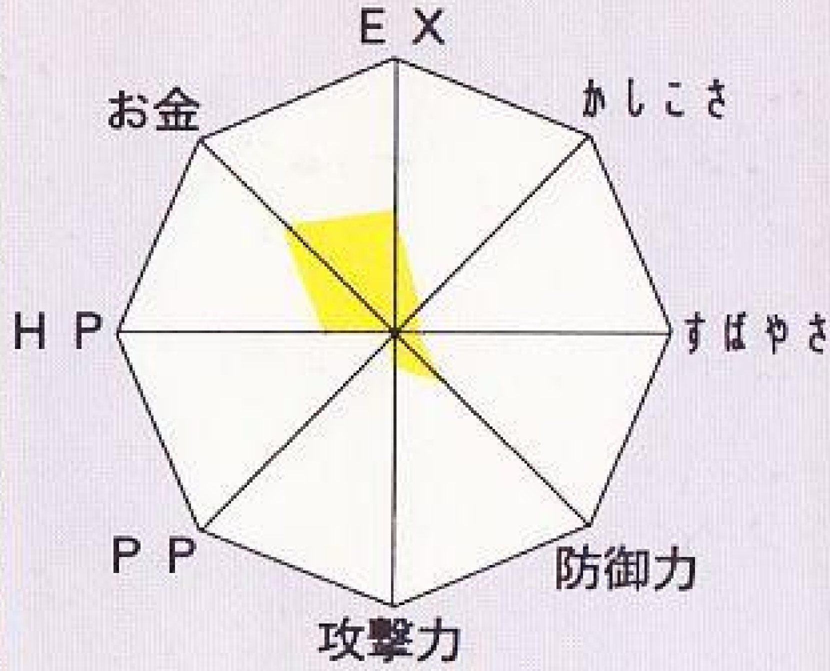


攻撃力や防御力その他はかなり高いのだが、戦闘中にころんでしまったりと、なぜか憎めないヤツだ。しかし、負けそうになると自爆して相手にダメージを与えることがあるので、あまりかかわらないほうがいい。**HP200**

スーパーエナジー

攻撃力	防御力
50	120

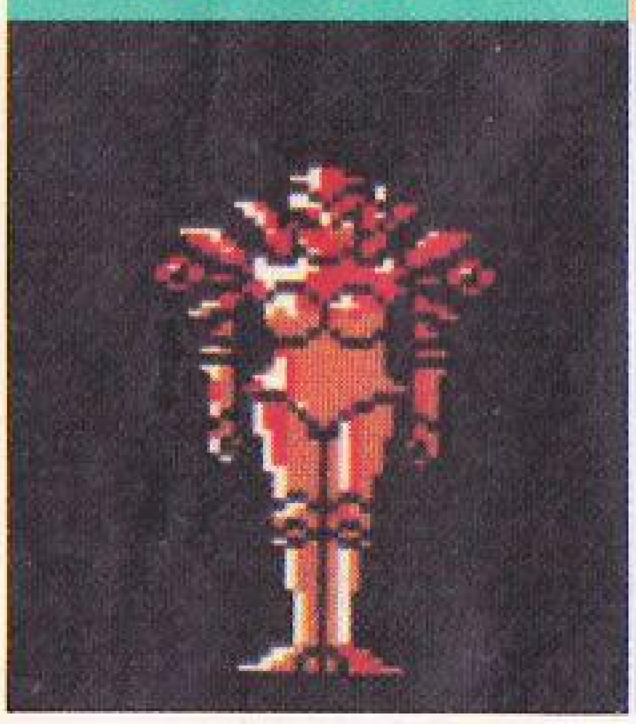


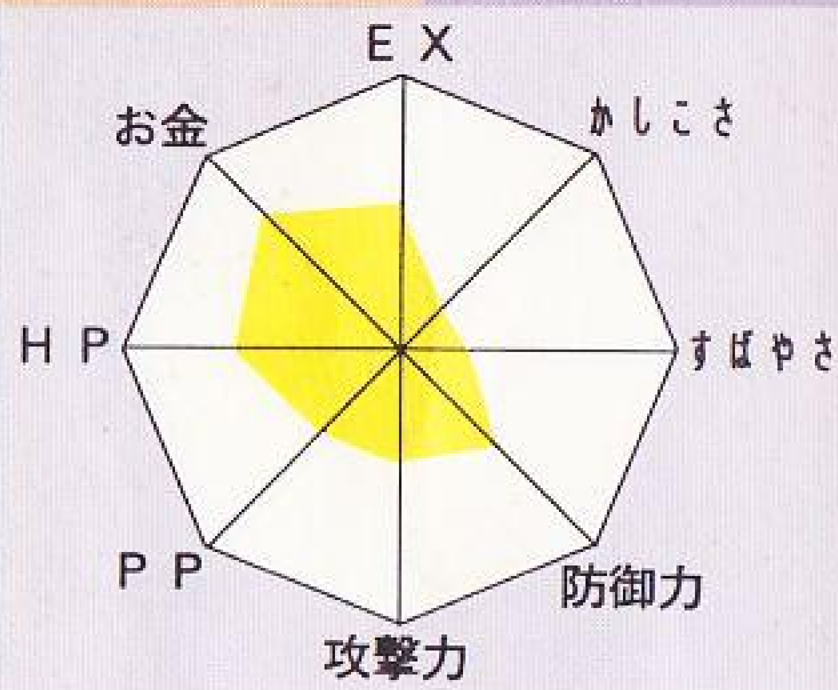


攻撃力もＨＰも低いので、単独で出てきた時はほとんど問題はない。だが、他の強い敵といっしょに出現した時は、弱った仲間にエネルギーを注入し、ＨＰを回復させてしまうのだ。先にコイツを倒してしまおう。**ＨＰ120**

スージー

攻撃力	防御力
200	250



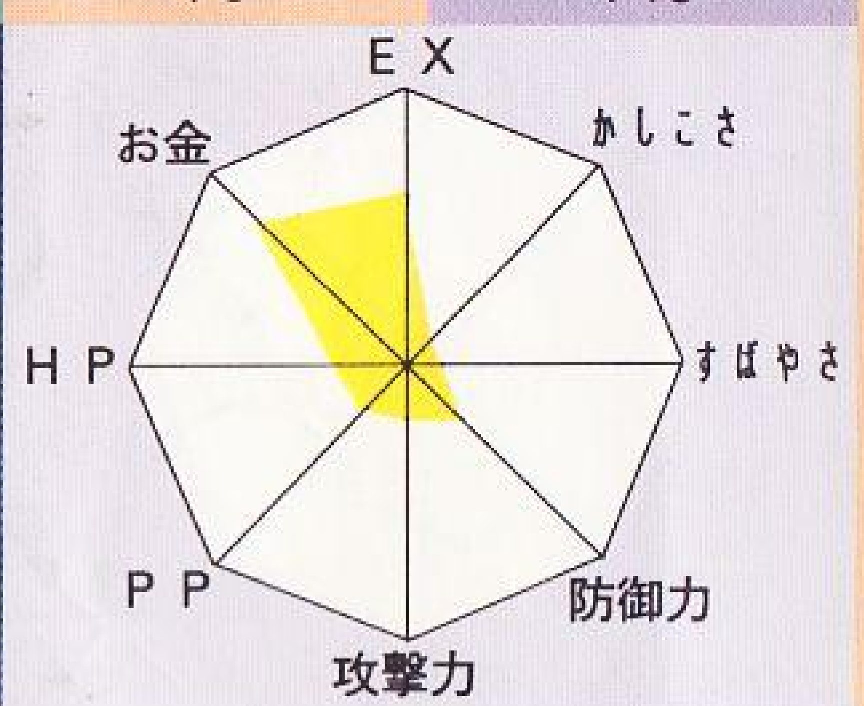


こちらの攻撃系超能力をすべてはね返す上に、ＰＫサンダーγやＰＫビームγをガンガン使ってくる。また、不敵にほほえむことでただでさえ高い防御力をさらにアップすることもできる。まさに最後の難関だ。**ＨＰ300**

ラストスターマン

攻撃力	防御力
90	140



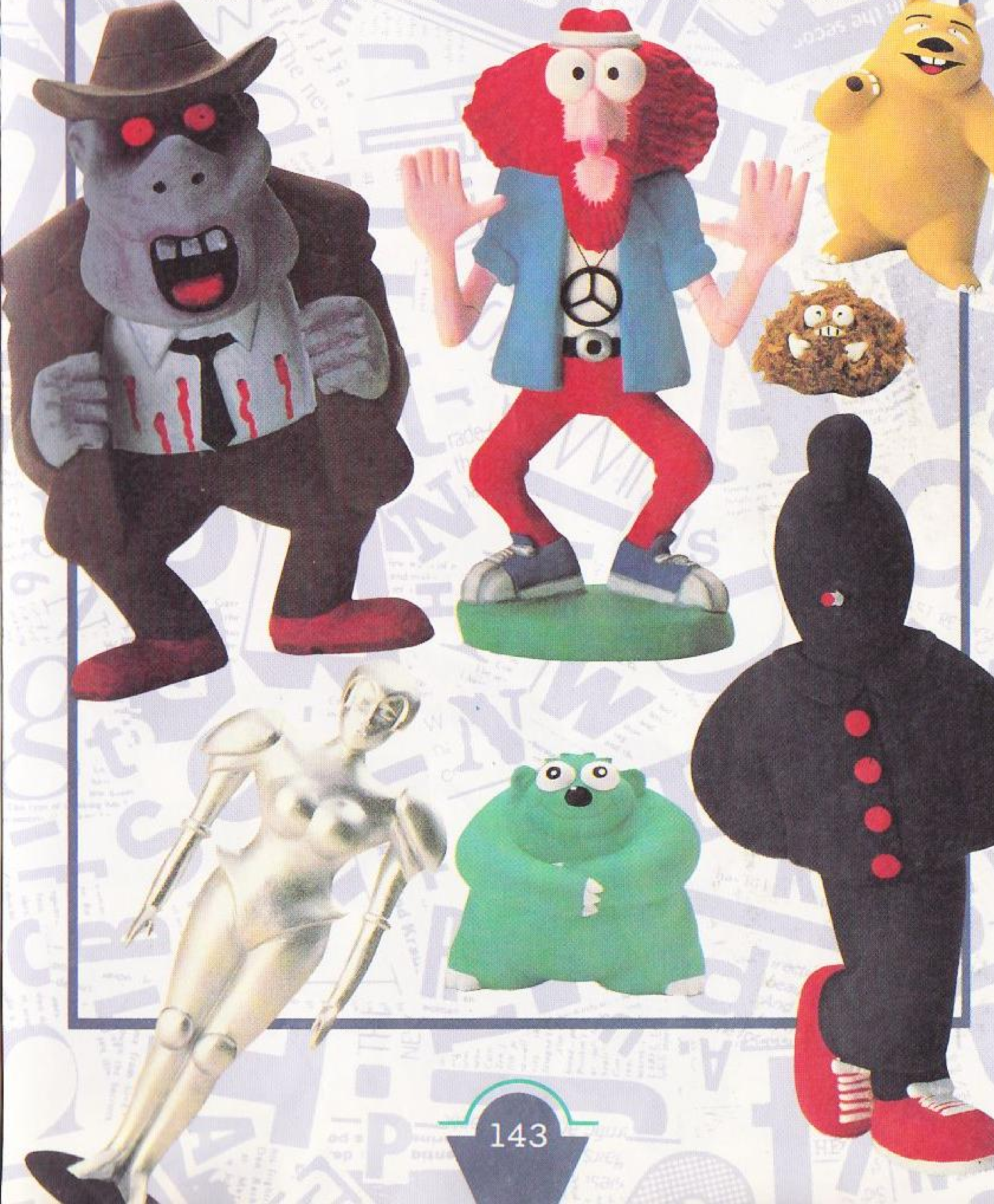


最終決戦の前に出現し、ニンテンたちと戦う最後の敵だ。攻撃系の超能力で戦いを挑んでくるが、攻撃力や防御力、ＨＰもあまり高くなく、案外簡単に倒せる。おそらく、本来は実戦に参加しない指揮官だったのだろう。**ＨＰ120**

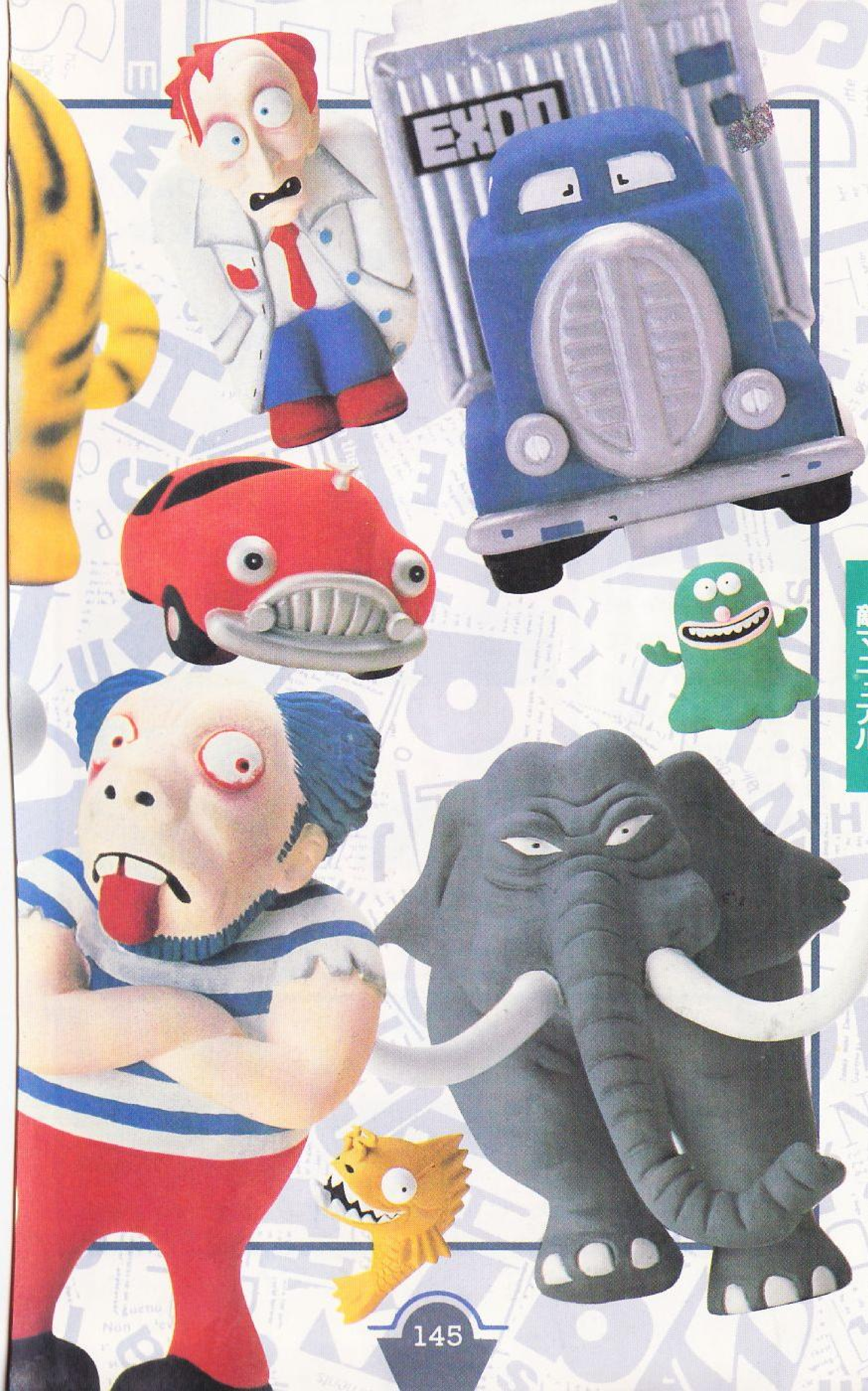
MOTHER

キャラクター・アート・ギャラリー

バラエティに富んだ『MOTHER』の敵キャラクターたち。この敵キャラたちはゲーム画面になる前にステキな3Dモデルになっていたんだ。どいつもこいつもカワイイ奴ばかりなので特集を組んでみた。とくと御覧あれ！







独占インタビュー

しあわせは歩いてくるか？

てつがくの男さんに聞く…



しらなんだ！

マジカント国の中央に、てつがくについて考えている男がいる。「しあわせは歩いちゃこない、だけどふしあわせも歩いちゃこないよなあ」というふうに同意をもとめられる。ハイと答えると、「そうかふしあわせはあるくか。しらなんだ」





▲こっちに同意をもとめたくせに、しらなんだとはヘンな人。あっちいけ！





▲あだ名をつける名人？それじゃ、さっそくつけてもらいにいこうかな。

また来たヨ



▲カッコイイあだながほしいよう。ワクワク。どんなあだ名だろう。

いいえ



▲つけてほしくないときは、こういう返事がくる。

はい



▲どこがかっこいいんだっつーの。うすのろぶたなんてヤダーン。

MOTHER

THE P.S. I MANUAL

超能力マニュアル



ニンテンとアナは超能力者だ！　敵を攻撃したり、自分の身を守ったりと様々な不思議な力を持っている。彼らのPSＩを大紹介!!　このマニュアルで無理なく無駄なく超能力を使おう。

徹底解明！
これがPSIのすべてだ！

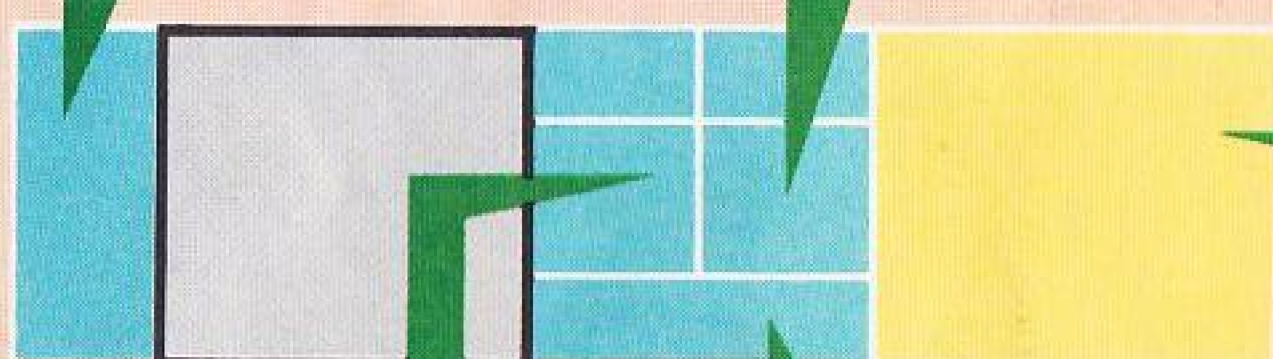
不思議な力

超能力者・ニンテンとアナの駆使するPSI全45種類を大紹介だ!!

PSIの名称、同じ種類でも効力が違うので注意。

キャラクターがPSIを使ったときに消費するPPを表示。

PSIの効果・特徴などを解説!!



使える人の名前。アナかニンテン、または2人とも使える場合もある。

PSIが効力を現す対象。敵・味方、その数を明示。

テレパシー

人物や敵の心に働きかけ、思考を読んだり変えたりする。

テレパシー



使える人	消費PP
ニンテン	1
アナ	1
対象	人間、ピンクの岩など

この超能力は、相手の心をよみとるのに使う。人間以外の、たとえばピンクの岩やマリーの泉などの無生物にかけても反応がある。消費PPは1だ。

次元スリップ



使える人	消費PP
ニンテン	16

対象 敵すべて

この超能力を使うと、一瞬にして敵との戦闘シーンから脱出できる。しかし、消費PPが16の大技なので、乱発はさけよう。もうダメだっ！　というときに。

テレポーテーション



使える人	消費PP
ニンテン	3
アナ	3

対象 味方全員

以前行ったことのある町に瞬間移動できる。ただし助走距離が必要。イースターにいる超能力赤ちゃんとテレパシーで話すと覚えられる。消費PPは3。

ブレインショック



使える人	消費PP
アナ	5

対象 敵1匹

敵1匹の頭を混乱させて、敵の仲間を攻撃させることができる。消費PPは5と、けっこう多いので最初のうちはあんまり多用しないほうがいいだろう。

ブレインサイクロン



使える人	消費PP
アナ	12

対象 敵すべて

前のブレインショックの強化版で、敵すべてにかかる。消費PP12だけあってすべてにかかったときは、すさまじいものがある。あー、得したなと思わせる超能力。

サイコブロック



使える人	消費PP
アナ	7

対象 敵すべて

これは敵もこちらにかけてくることが多い。敵の超能力を、いっさい封じこめてしまうのだが、かならずかかるとはかぎらない。消費PPは7。

サイマグネット



使える人	消費PP
アナ	0
対象	敵1匹

敵のPPをうばって、自分のPPにしてしまうというれしい超能力。当然かもしれないが消費PPは0。でもPPがない敵にかけてもしようがないぞ。

回　復

精神力によって味方の傷ついた体を回復させる能力。

ライフアップα（アルファ）



使える人	消費PP
ニンテン	3
対象	味方1人

ニンテンが、闘いの中で、初めて覚える超能力。消費PPは3で、HPを少しだけ回復してくれる。効果的には、マジックハーブとかわらない。

ライフアップβ（ベータ）



使える人	消費PP
ニンテン	5
アナ	5
対象	味方1人

ライフアップαの2.5倍ぐらい回復する。消費PPは5と少いわりに多く回復するので、かなり多用することになる能力だ。中盤はこれにたよることだろう。

ライフアップγ（ガンマ）



使える人	消費PP
ニンテン	9
アナ	9
対象	味方1人

どんなにHPが少なくても、これを使えば最大まで体力が回復するという、ベ◯マのような超能力。消費PPは9と、これまた効果のわりに少い。

ライフアップπ（ハイ）



使える人	消費PP
ニンテン	17
アナ	17
対象	味方全員

今までのライフアップとちがい、仲間全員のＨＰを少しずつ回復する。消費ＰＰが17とけっこう使うのに、各キャラのＨＰの回復はそれほどでもない。

ライフアップΩ（オメガ）



使える人	消費PP
アナ	48
対象	味方全員

味方全員の体力を最大まで回復させるが、消費ＰＰがデカイ。なんと48もへってしまう。ラストのほうになると、けっこう重要な超能力だ。

治療

戦闘中にマヒしてしまった仲間をもとに戻す能力だ。

ヒーリングα（アルファ）



使える人	消費PP
ニンテン	3
アナ	3
対象	味方１人

敵にうけた毒を、体の中から消す能力。これがあるといちいち毒けしを用意する必要がない。消費ＰＰも、3と手ごろだ。バイオムカデとも安心して闘える。

ヒーリングβ（ベータ）



使える人	消費PP
ニンテン	6
アナ	6
対象	味方１人

戦闘中に麻痺させられた仲間を、動けるようにできる。あたりまえだがＭＡＰ上では使えない。消費ＰＰは6。でもあんまり麻痺させられるってないよね。

ヒーリングγ（ガンマ）



使える人	消費PP
ニンテン	6
アナ	6
対象	味方1人

この超能力は、敵に石にされた仲間を、もとに戻すことができる。消費ＰＰ6を使うか、ヒーラーさんの家にいくか、2つに1つだ。戦闘中はこれしかないけど。

ヒーリングπ（パイ）



使える人	消費PP
ニンテン	6
アナ	6
対象	味方1人

これも戦闘中だけしか使えない超能力で、居眠りをしてしまった仲間をおこす効果がある。消費ＰＰは例によって6。あんまり使わないヒーリングだ。

スーパーヒーリング



使える人	消費PP
ニンテン	36
アナ	36
対象	味方1人

便利なことに、敵にやられて意識不明になってしまった仲間をよみがえらせることができる。ただし、消費ＰＰは36と、これまたデカイ。ＭＡＰ上でも使えるぞ。

金縛り

敵の感覚を奪い、戦闘不能にしてしまう能力。

催眠術



使える人	消費PP
ニンテン	5
アナ	5
対象	敵1匹

敵を眠らせてしまうことができる超能力。しかし、生物の敵にしか効かない。消費ＰＰは5と少めだが、よく相手を選んでからかけたほうがいい。

パラライシス



使える人	消費PP
アナ	8
対象	敵1匹

敵1匹を、パラライズ、つまり麻痺させる超能力だ。消費PPは8。催眠術より消費PPが高いが、それだけ効果も高いというもの。動けない敵をジワジワと…。

ダークネス



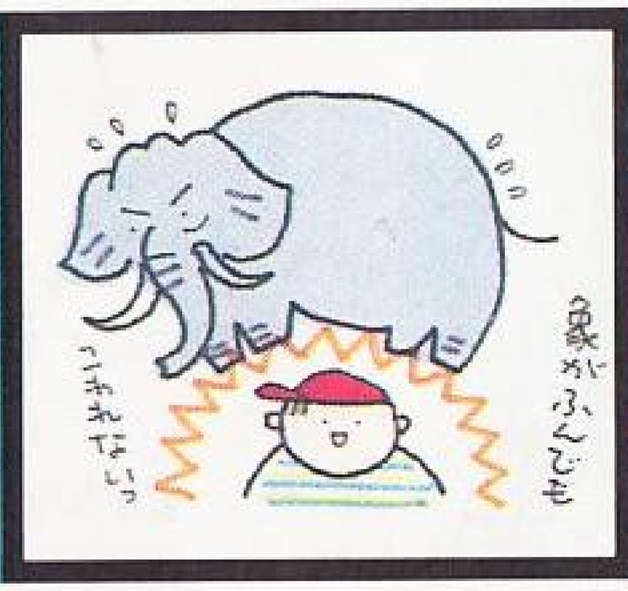
使える人	消費PP
アナ	10
対象	敵1匹

敵を闇につつんで、目を見えなくしてしまう超能力。目が不自由になった敵は、こっちの場所がわからないので、攻撃があたりにくくなる。消費PPは10。

シールド

精神波の壁をつくり敵の攻撃を防ぐことができる。

サイコシールドα



使える人	消費PP
ニンテン	4
アナ	4
対象	味方1人

この超能力をかけられた仲間は、敵の攻撃でうけるダメージがへる。したがって、防御力の弱いやつにかけるといい。長期戦で威力を発揮する。消費PPは4。

サイコシールドβ



使える人	消費PP
ニンテン	9
アナ	9
対象	味方全員

サイコシールドαが、いっぺんに味方全員にかかると考えればいい。攻撃力が強い敵には、これを使おう。消費PPは9。損ととるか得ととるかはキミしだい。

パワーシールド



使える人	消費PP
ニンテン	9
アナ	9

対象　味方1人

体にバリアをはって、敵の攻撃をそのままはね返す超能力。消費ＰＰは9。かなり使えるので、超能力攻撃の得意な敵が現れたら、この技だ!!

能力アップ

味方の能力の上限を一時的に高くする超能力だ。

ディフェンスアップα



使える人	消費PP
ニンテン	3

対象　味方1人

味方１人のディフェンスを、戦闘中一時的に高める超能力。これよりもサイコシールドのほうが使えるかもしれない。消費ＰＰは3と少めだが。

ディフェンスアップβ



使える人	消費PP
ニンテン	8

対象　味方全員

こっちは全員のディフェンスがアップする。消費ＰＰは8だけど、こっちをドーンとかけたほうがいいかな。でもサイコシールドβのほうがもっといいだろう。

クイックアップ



使える人	消費PP
ニンテン	3

対象　味方1人

仲間１人のす早さを、一時的にアップする。つまり先制攻撃をかけやすくする。消費ＰＰは3だが、わざわざ1ターン使ってやるほどのものでもない。

オフェンスアップ



使える人	消費PP
ニンテン	6
対象 味方1人	

これをかけられた仲間は、攻撃力がその戦闘中だけ上がる。消費ＰＰは６と効果のわりに少な目。ディフェンスアップやシールドと並んで長期戦にはかかせない。

敵の能力低下

強力な敵の能力を一時的に弱め、反撃の糸口をつくる。

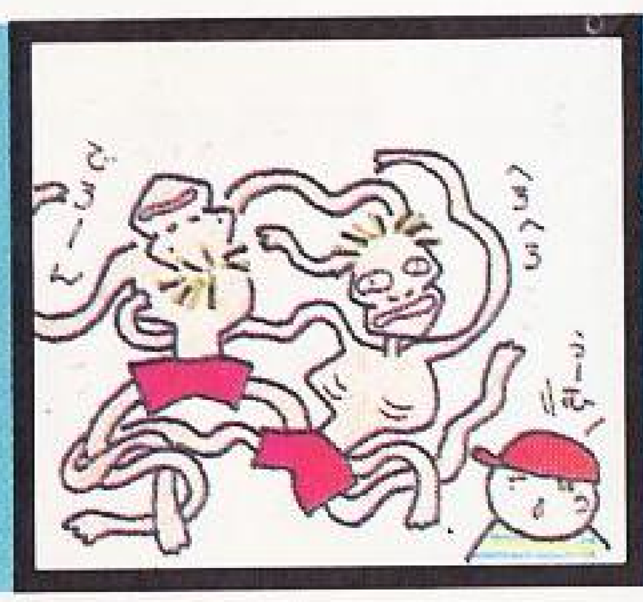
ディフェンスダウンα



使える人	消費PP
ニンテン	3
対象 敵1匹	

敵１匹のディフェンスを下げることができる。ディフェンスの高い敵にかけると効果的だ。消費ＰＰが３と少いので、かたい敵には２回、３回とかけよう。

ディフェンスダウンβ



使える人	消費PP
ニンテン	9
対象 敵すべて	

これは、すべての敵のディフェンスをさげる超能力だ。かたい敵がたくさんいるときに使おう。消費ＰＰは９。でもあんまりかたいやつは複数で出てこないけど。

シールドオフ



使える人	消費PP
アナ	8
対象 敵1匹	

これは、敵のシールドをとっぱらってしまう超能力だ。当然敵がシールドをはっているときしか役に立たない。消費ＰＰ８。あまり役に立ちそうにない超能力。

冷凍攻撃

敵の周囲の気温を低下させ、凍えさせる戦闘用超能力。

PKフリーズα



使える人	消費PP
アナ	3
対象	敵1匹

敵1匹を冷気でつつみ、ダメージを与える。とはいうものの、威力としてはさほど強力ではない。まあ、消費PPが3ということを考えると当然か。

PKフリーズβ



使える人	消費PP
アナ	5
対象	敵1匹

こっちは敵に吹雪をぶつける。敵に与えるダメージはαとくらべると、3～4倍ぐらい大きい。でも消費PPは5。これはすっごく得だぞ。

PKフリーズγ



使える人	消費PP
アナ	8
対象	敵1匹

敵の血を凍らせてしまうという、おそるべき超能力。中レベルで覚える超能力にしては消費PPも8と少な目だし、使い得だと思うのだが。連発するといいぞ。

PKフリーズΩ



使える人	消費PP
アナ	13
対象	敵すべて

全部の敵を、冷気の中につつんでダメージを与える。消費PPはそのぶん高く13。さすがに最強の冷気能力だけあって、敵にかなり大きなダメージを与える。

電撃攻撃

空気を摩擦させて一種の雷を発生させ、敵を感電させる。

PKサンダーα



使える人	消費PP
アナ	3
対象	敵1匹

敵の体に、電撃をくらわす戦闘用超能力。腕力に自信のない女の子の強い武器となるだろう。消費ＰＰは3。敵に与えるダメージは小さいようだ。

PKサンダーβ



使える人	消費PP
アナ	6
対象	敵1匹

敵にいなずまを落とす超能力。消費ＰＰ6のわりに、与えるダメージは大で、けっこう使える。しかし、乱発するのはやめたほうがいいだろう。

PKサンダーγ



使える人	消費PP
アナ	12
対象	敵すべて

サンダー系の最強超能力。敵すべてに電撃をくわえる。与えるダメージはβより少し大だが、消費ＰＰは12。ほかの超能力を使ったほうがいいかもしれない。





光線攻撃

光の粒子を集めて敵を貫き通す。かなり強力なPSI。

PKビームα



使える人	消費PP
アナ	4
対象 敵1匹	

敵に超能力レーザーでダメージを与える。消費ＰＰが４のわりに、与えるダメージはかなり大きい。この超能力がいちばんお得な技かもしれない。

PKビームβ



使える人	消費PP
アナ	7
対象 敵1匹	

敵を、さらに強力な熱線で攻撃する。この超能力も、消費ＰＰのわりに与えるダメージが多い。消費ＰＰ７にくらべて、与えるダメージは大きくＵＰ。

PKビームγ



使える人	消費PP
アナ	12
対象 敵1匹	

強烈なビームが敵の急所を貫き通す。これが成功すると、どんな敵でも一撃で倒すことができる。消費ＰＰは12だが、一発で勝負がつくのなら、こりゃ安い!?

PKビームΩ



使える人	消費PP
アナ	24
対象 敵すべて	

すべての敵に、壊滅的ともいえるダメージを与えるおそろしい超能力。その強烈さは、全超能力の中で最高だ。それだけに消費ＰＰも高く、24だ。

火炎攻撃

敵の周囲の温度を急激に上昇させ、ダメージを与える。

PKファイアーα



使える人	消費PP
アナ	8
対象	敵すべて

すべての敵に火の玉をはなち、それぞれの敵ごとにダメージを与える。消費ＰＰは8。ＰＫファイアー系の超能力は、すべての敵にダメージを与えられる。

PKファイアーβ



使える人	消費PP
アナ	12
対象	敵すべて

ＰＫファイアーαのバージョンアップ超能力。すべての敵に、それぞれ中程度のダメージを与えられる。消費ＰＰは12と少し多い。ここぞというときに使おう。

PKファイアーγ



使える人	消費PP
アナ	14
対象	敵すべて

すべての敵に、かなり大きなダメージを与えることができるという、すさまじい超能力。そのわりに、消費ＰＰがＰＫファイアーβとあまりかわらない14なのだ。

PKファイアーΩ



使える人	消費PP
アナ	30
対象	敵すべて

すべての敵を大爆発でふっとばす超能力。成功すれば確実にみんな倒せる。消費ＰＰは攻撃系では最高の30。アナが１人で囲まれたときは、この超能力を。

秘技

直角テレポーテーション

　テレポーテーションをするには、長い直線じゃないとできないよね。でも、別にまっすぐじゃなくても、とちゅうでまがったり、うまくコントロールしてぶつからないようにすれば、どこでも可能なのだ。



MOTHER

THE GOODS MANUAL

道具マニュアル



ニンテンたちの旅を助ける様々なアイテム。日頃から目にする日用品から科学兵器や魔法の道具まで多種多様！　このマニュアルでその効用や値段、持てる人間などのデータを確認しよう。

完全紹介！マザーグッズ全アイテム！

取捨選択がポイント

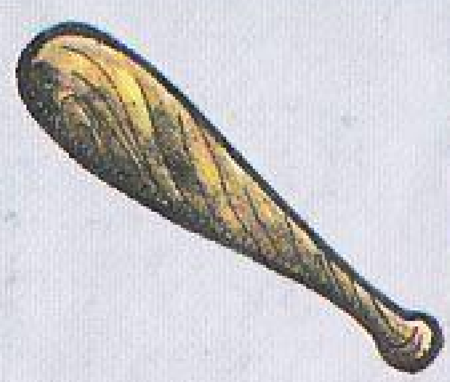
マザーに登場する全アイテムを、1つのこさず紹介だ！　これを見て有効なグッズをそろえよう!!



武器アイテム

直接攻撃用のアイテムは、全部で15種類。この表をみて、そのキャラクターにあった装備を考えよう。

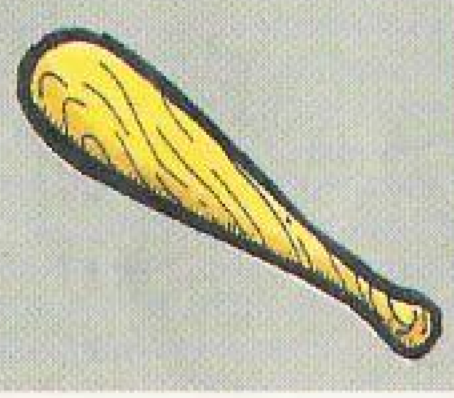
ボロのバット



値段	80
使える人	ニンテン
入手場所	家の地下室

ニンテンが装備できる武器の中では1番弱い。オフェンスが少しＵＰするだけだ。

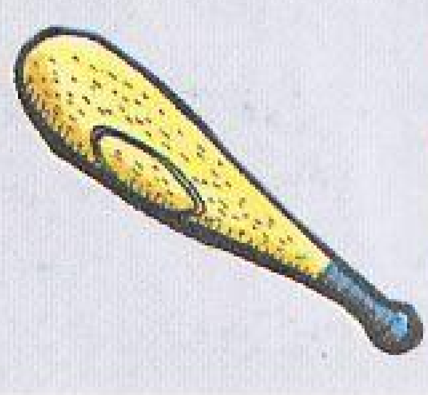
ふつうのバット



値段	500
使える人	ニンテン
入手場所	マザーズデイ

マザーズデイで入手できる最高の武器。オフェンスが中ぐらいＵＰする。値段にみあった武器だ。

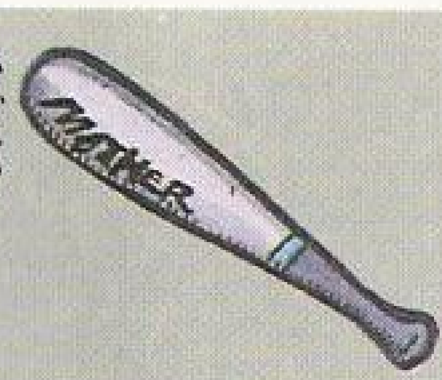
いいバット



値段	1000
使える人	ニンテン
入手場所	サンクスギビング

サンクスギビングで売っている。オフェンスＵＰ大だが、どうせならブーメランを買ったほうが。

最高のバット



値　段	1400
使える人	ニンテン
入手場所	洞窟

その名のとおり最強のバット。装備するとオフェンス大はばＵＰ。ラストにむけてぜひほしい。

フライパン



値　段	300
使える人	ア　ナ
入手場所	スノーマン

オフェンスのＵＰは小。これを買うんだったら少しお金をためてブーメランを買おう。

いいフライパン



値　段	700
使える人	ア　ナ
入手場所	イースター

ただのフライパンよりは強力だが、ブーメランには負ける。オフェンスは中ぐらいＵＰ。

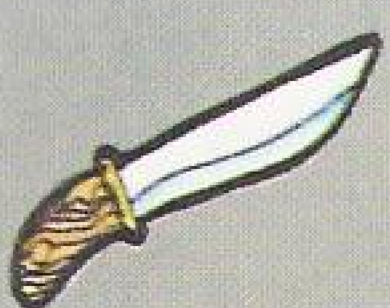
とびきりのフライパン



値　段	1120
使える人	ア　ナ
入手場所	洞窟

アナが装備できる最強の武器。オフェンスがかなり上がる。ブーメランより強力だ。

ナイフ



値　段	580
使える人	テディ
入手場所	スイートリトル工場

パワフルなテディの持つ武器だけあって、強力。装備するとオフェンスが中ぐらいＵＰ。

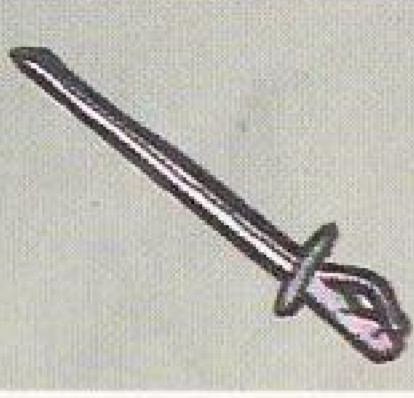
サバイバルナイフ



値　段	1200
使える人	テディ
入手場所	バレンタイン

テディの武器の中ではめずらしく店で売っている。オフェンスがかなりＵＰするのだ！

アシガルソード



値　段	1280
使える人	テディ
入手場所	地下大河

マジカントのダンジョンにある。その強力さは、最高のバットにせまるほどだぞ。

KATANA（カタナ）



値段	1360
使える人	テディ
入手場所	洞窟

テディの装備できる武器では最強のもの。装備するとオフェンスが、大はばにUP！

ショックガン



値段	300
使える人	ロイド
入手場所	サンクスギビング

サンクスギビングで売っているが、これよりはブーメランを。オフェンスは中ぐらいUP。

エアガン



値段	1400
使える人	ロイド
入手場所	イースター

装備するとオフェンスが大きく上がる。ロイドが持つ武器の中では最も強力。値段も安い。

スリングショット



値段	120
使える人	全員
入手場所	マザーズデイ

いちおう全員装備できるが、オフェンスは少ししか上がらず意味はない。マザーズデイで売ってる。

ブーメラン



値段	1100
使える人	全員
入手場所	サンクスギビング

サンクスギビングで売っている武器では最強で、オフェンスが大きくUP。全員が装備できる。

戦闘アイテム

戦闘中に使用して、なんらかの効果がある物、それが戦闘用アイテムだ。全14種類。原始的なものから科学兵器までズラリ勢ぞろい。

殺虫スプレー



値段	300
使える人	全員
入手場所	デパート薬局

戦闘中に使うと、ムカデやフライなど、昆虫系の敵を倒せる。あんまり使うとなくなる。

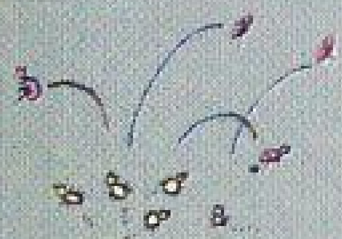
スーパースプレー



値段	1500
使える人	全員
入手場所	ダンカンの工場

殺虫スプレーの強力バージョン。虫殺しに効果を発揮する。何度でも使えるぞ。

ノミとしらみ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	浮浪者

戦闘中に使うと、敵をかゆがらせることができる。あんまり意味ないけど、たまには遊んでみよう。

ねばねばマシン

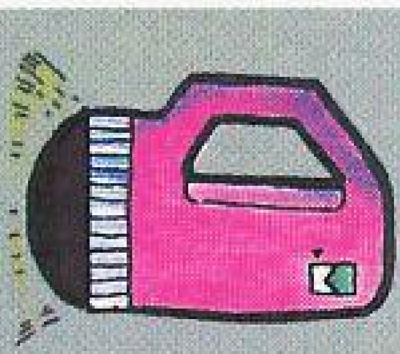


値段	3200
使える人	ロイド
入手場所	理科室の先生

戦闘中に使用すると、敵がまひする。なんだかとりもちのようなアイテムらしい。

> 便利だが使いすぎるとコワれる。

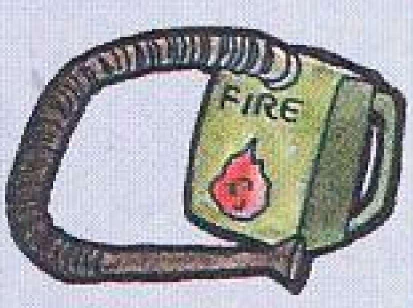
闇のライト



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	クイーンマリーの城

クイーンマリーの城の中にある。戦闘中に使うと敵が闇につつまれ、攻撃の命中率をさげる。

火炎放射器



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	敵がおとす

敵に火炎をあびせて、ダメージをあたえる。使うと、ランダムに消えるぞ。ここというときに使おう。

ボム



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	ダンカンの工場

戦闘中に使うと、軽い爆発をおこして敵にダメージをあたえることができる。威力は期待できない。

スーパーボム



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	敵がおとす

けっこう強力なボムのパワーUP版だ。使うと、1回でなくなるけど、もったいぶっても意味ナシ。

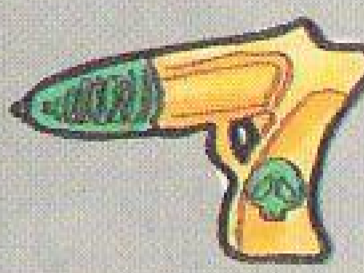
レーザービーム



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	敵がおとす

威力的には、超能力のPKビームαと同じぐらい。それなりに効果がある。カタい敵に有効だ。

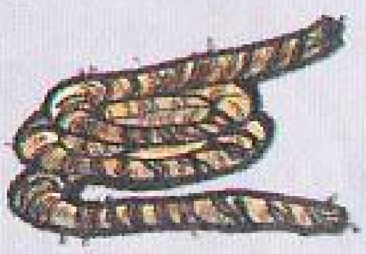
デスビーム



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	敵がおとす

戦闘中に使うと、PKビームβと同程度のダメージを、敵にあたえることができる。

ロープ



値段	600
使える人	全員
入手場所	サンクスギビング

戦闘中に投げナワのように使うと、敵をがんじがらめにして動けなくしてしまう。

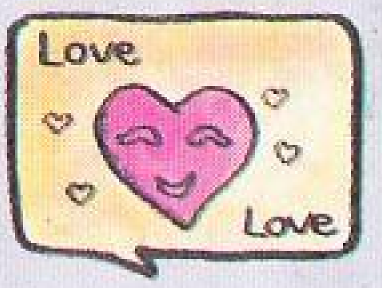
エンジェルシード



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	敵がおとす

敵のかけてくるデモンシードを解除する。戦闘中のみに効果があるアイテムだ。

愛の言葉



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	小島

いちごとうふとひきかえにもらう。戦闘中に使うと、「すき」っていうんだけど……。

呪いの言葉



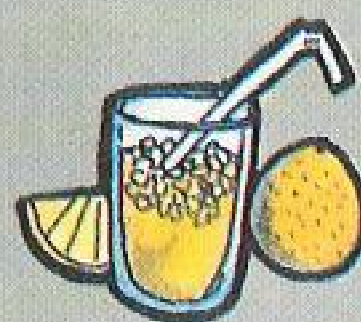
値段	非売品
使える人	全員
入手場所	小島

これもいちごとうふとひきかえにもらう。戦闘中に使うと「きらい」という。それだけ。

回復アイテム

回復アイテムは、HPのほか、かぜを治したり、毒を消したりするのに使用する。全15種類は、どれをとっても役に立つぞ。

オレンジジュース



値段	5
使える人	全員
入手場所	ハンバーガーショップ

体力回復アイテムの中で1番安いもの。レベルが下のころはけっこうお世話になる。

フライドポテト



値段	15
使える人	全員
入手場所	ハンバーガーショップ

オレンジジュースより1ランク上の回復アイテム。食べても使ってもＯＫで、ＨＰがやや回復する。

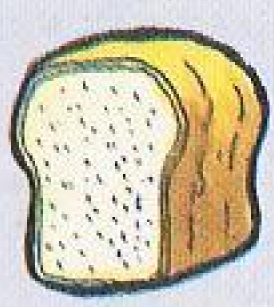
マジックハーブ



値段	30
使える人	全員
入手場所	マジカント

マジカントに多い薬草。赤い草をクイーンマリーの泉につけるとマジックハーブに。

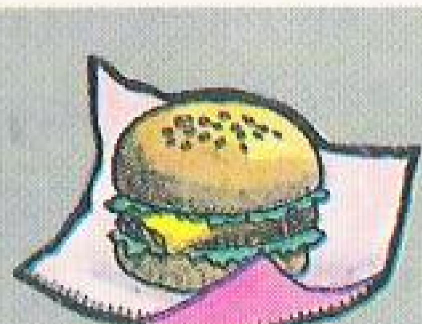
パン



値段	30
使える人	全員
入手場所	デパート食料品

すっかり有名になったけど、マップ上で使うと、パンくずになる。食べるとＨＰが中程度回復。

ハンバーガー



値段	25
使える人	全員
入手場所	ハンバーガーショップ

値段のわりに効果が高く、マジックハーブの2倍とＨＰがかなり大きく回復。最初のうちはこれを。

スポーツドリンク



値段	75
使える人	全員
入手場所	デパート食料品

食べても使ってもＨＰを大はばに回復できるが、けっこう高い。ＨＰが100以下のときにはムダ。

傷薬



値段	194
使える人	全員
入手場所	デパート薬局

最高の体力回復薬。ＨＰを最大値まで戻してくれる。どうやら値段には消費税が導入されている!?

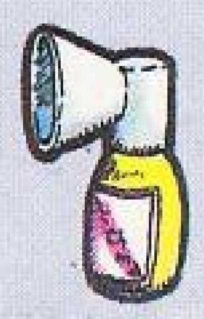
でかぶくろ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マジカント人がくれる

ごみぶくろではない。このふくろの中にはマジックハーブが大量に入っているのだ。

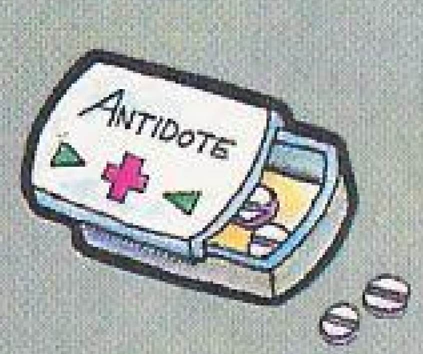
ぜんそくスプレー



値段	148
使える人	ニンテン
入手場所	デパート薬局

デパートの薬局で売っているスプレー式の薬。ニンテンがぜんそくの発作を起こした時に使う。

毒消し



値段	20
使える人	全員
入手場所	デパート薬局

あたりまえだが毒におかされたときに使う。戦闘中でもマップ上でも使える。

うがい薬A



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	予言者

カゼをひいたときにマップ上でつかうと、カゼがなおる。寒い所へいくときに用意したい。

うがい薬B



値段	10
使える人	全員
入手場所	予言者の従者

これもカゼがなおる。ただより安いものはない？ドラッグストアのうがい薬は高いからね。

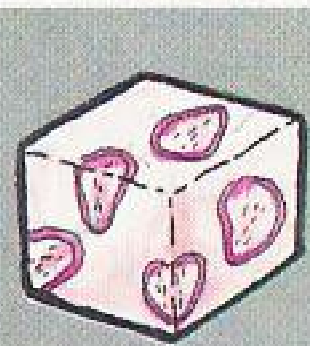
うがい薬C



値段	175
使える人	全員
入手場所	スノーマン

前の2つと同じく、カゼをなおす。値段がけっこう高い。医者へいくのとどっちがいいかな？

いちごとうふ



値段	975
使える人	全員
入手場所	レインディア

食べるとＨＰがやや回復する。しかし本当の使い方はもっとほかにある。それはひ・み・つ…。

サイパワーストーン



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マジカント

マップ上、戦闘中に使うと、ＰＰがやや回復する。けど、ランダムに消えてしまう。

防御アイテム

防御アイテムは、ファンタジーでいうならたてやよろいにあたる。そのほとんどはマジカントのSHOPで売っている。

やすらぎのコイン



値段	260
使える人	全員
入手場所	マジカント

装備するとディフェンスが上がる防具だ。コインは、普通のＲＰＧのたてのようなもののようだ。

守りのコイン



値段	648
使える人	全員
入手場所	マジカント

やすらぎのコインのパワーＵＰ版だ。これを装備するとディフェンスが少し上がる。

魔封じのコイン



値段	1200
使える人	全員
入手場所	マジカント

コインの中で最高のもの。ディフェンスがややＵＰする。コインはすべてマジカントで売ってるぞ。

妖精の腕輪



値段	460
使える人	全員
入手場所	マジカント

腕輪は、普通のＲＰＧにたとえると、よろいなのかな？　装備するとディフェンスが少しＵＰ。

天使の腕輪



値段	825
使える人	全員
入手場所	マジカント

装備するとディフェンスが中程度上がる。腕輪もコインと同じく全部マジカントで売っている。

女神の腕輪



値段	1510
使える人	全員
入手場所	マジカント

最高の腕輪！　ディフェンスを大きくＵＰだ。強い敵にはこれを買って対抗するといい。

しずくのペンダント

ロボの爆発なんかにも効果あるみたいです？ ←



値段	700
使える人	全員
入手場所	マジカント

このペンダントをつけると、敵がしかけてくる炎系の攻撃のダメージを少くできる。

炎のペンダント



値段	700
使える人	全員
入手場所	マジカント

これをつけると、敵の冷気系、つまりＰＫフリーズなどのダメージをへらすことができる。

大地のペンダント



値段	700
使える人	全員
入手場所	マジカント

敵の雷系の攻撃によるダメージをへらしてくれる。このペンダントもマジカントで売っているぞ。

海のペンダント



値段	2860
使える人	全員
入手場所	？

炎、冷気、雷の攻撃のダメージをへらしてくれる、最高のペンダント。さすがに売ってはいない。

能力アイテム

能力アイテムは、食べたり使ったりすると、そのキャラのステータス値があがる。お店で買えないものばかりだ。

不思議なリボン



値段	非売品
使える人	アナ
入手場所	マジカント人がくれる

これを身につけるとフォースがランダムに上がる。フォースカプセルだと思えばいい。

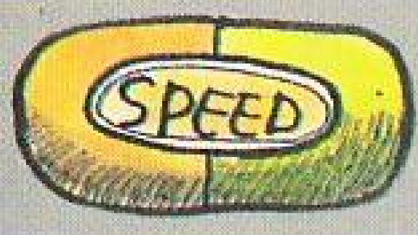
不思議なキャンディ



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	マジカント人がくれる

これを食べると、ファイトがランダムに上がる。ファイトカプセルと同じなんだね。

スピードカプセル



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	スイートリトル工場

その名のとおり、食べるか使うかすると、スピードがやはりランダムに上がる。

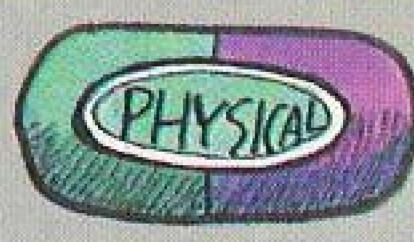
ウィズダムカプセル



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	ダンカンの工場

食べるか使うかすると、そのキャラのＩＱがランダムに上がる。ニンテンに食べさせるのがいい？

フィジカルカプセル



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	スイートリトル工場

使うと、そのキャラの体力がランダムに上がる。カプセルは、数が少ないので考えてから使おう。

フォースカプセル



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	ダンカンの工場

これを食べると、そのキャラのフォースが例によってランダムに上がる。アナかニンテンに。

ファイトカプセル



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	スイートリトル工場

使うと、ファイトの数値が、ランダムに上がる。テディとロイドにあげるといいだろう。

ちょっとキューケーQK

殺生はしないョ このゲームのいいところは、敵が現れても、決して殺したりしないことだ。制作スタッフの生き物に対する優しさが伝わって来るね！

通行用アイテム

通行用アイテムは、カギや、通行許可証など店で買えないものが多い。ライブのチケットは別だけど。全部で7種類だ。

地下室のカギ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	ニンテンの家の犬

ゲームを始めてすぐ必要になるアイテム。ニンテンの家の犬をチェックするともらえる。

動物園のカギ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マザーズデイ町長秘書

せっかくもらったのだが、動物園に入る前にサルにとられてしまうカギ。とられても入れるけどね。

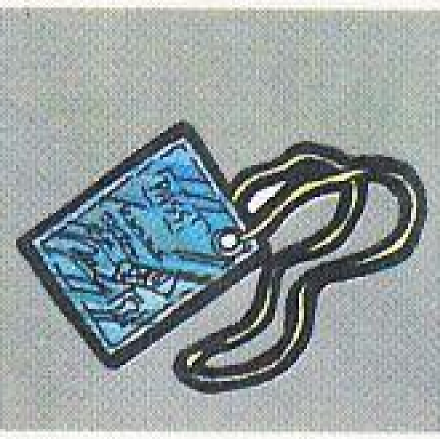
幽霊屋敷のカギ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	ハロウィーン

ローズマリーの家のカギをあけるのに使う。くれるのはローズマリーの娘だ。

通行許可証



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	サンクスギビング北西

ダンカンの工場の前にいる犬にみせて、倒すために使う。工場に行く前におちているぞ。

チケットの半券



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	砂漠の老人

老人に飛行機にのせてもらうと、1枚くれる。10枚あつめると、なんと戦車にのれる!?

ライブのチケットA



値段	350
使える人	全員
入手場所	バレンタイン

バレンタインのライブハウスに入るために必要なアイテム。ダフ屋から買うより安い。

ライブのチケットB



値段	1200
使える人	全員
入手場所	バレンタインのダフ屋

ライブチケットAと同じだ。なにがちがうかというと、値段がちがう。ダフ屋はよしたほうがいい。

その他のアイテム

その他のアイテムは、けっこう重要なものが多く、店で買えるものは少い。表の最後にあるタイムマシンなんかは買えるけどね。

地図



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	家の地下室

このゲーム中、おそらく最も使うアイテム。マジカントをのぞいた町の位置関係がわかる。

曾祖父の日記



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	家の地下室

これを持っていないと、マザーズデイからマジカントへ行けない。言葉の意味は不明だけど。

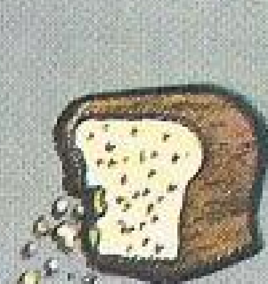
キャッシュカード



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	最初から持っている

デパートのキャッシュ・ディスペンサーで、お金をおろせる。必需品ってとこかな。

パンくず



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	パンを「つかう」

これを使うと、パンをパンくずにした場所までワープできる。ただしマジカントでは使えない。

カナリアのヒナ



値段	85(無料)
使える人	全員
入手場所	マザーズデイ

カナリア村の歌姫ローラにわたすアイテム。ただでくれるからって食べちゃダメだよ。

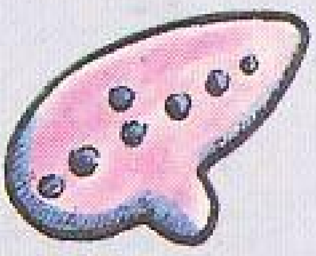
フランクリンバッヂ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	ピッピがくれる

これを持っていると、敵のＰＫビームにたえられるのだ。最初は必要ないけど後半は持っておこう。

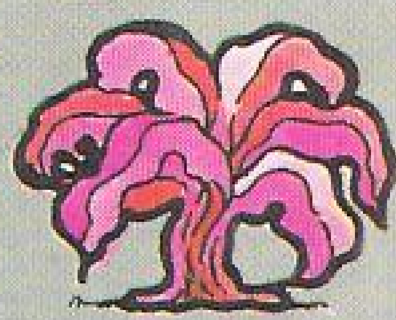
希望のオカリナ



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マジカント人がくれる

これを使うと、それまで覚えたメロディがきける。常に持っている必要はない。

赤い草



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マジカントの草原

これをとってマリーの泉につけると、マジックハーブになる。こいつで無料で入手できる。

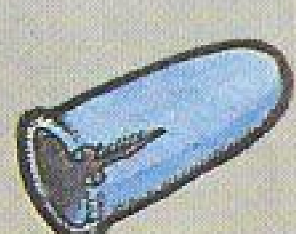
めのうの釣り針



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	地下大河の主を倒す

これを使うと、どこからでもマジカント王国にくることができる。常に持ち歩こう。

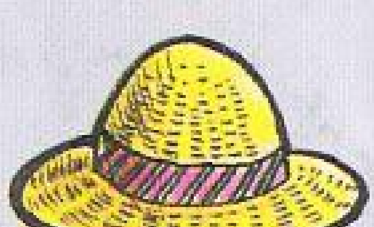
ペンシルロケット



値段	非売品
使える人	ロイド
入手場所	スイートリトル工場

これを持ってロイドに会いにいくと、仲間になってくれる。戦闘中に使うとダメージを与えられる。

ぼうし



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	レインディア駅

これをもらって、スノーマンにいるアナにわたすと、仲間になってくれるのだ。

入れ歯



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	予言者の家の近く

きたないけどこれをひろって、予言者の家へもっていくと、いいことがあるぞ。

友情の指輪



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	マジカントの女の子

マジカントの女の子からもらうアイテム。地下大河の忘れられた男と話す時に必要になるかも。

テレホンカード



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	サンクスギビング

パパに電話するときに、いちいちお金を使わなくてもこれでかけられる。ただし50回まで。

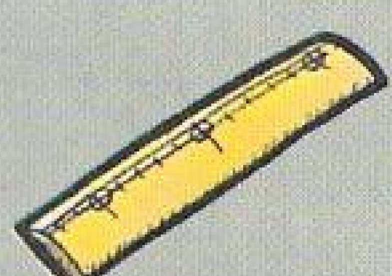
不思議なメガホン



値段	非売品
使える人	全員
入手場所	クイーンマリーの城

戦闘中に相手を説得できるアイテム。成功すると、敵のオフェンスが下がる。でも失敗すると上がるぞ。

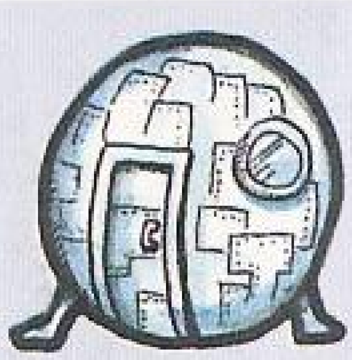
ものさし



値段	22
使える人	全員
入手場所	クイーンマリーの城

いろんなものの長さがわかる。特に戦闘に役立つとか、体力が回復するということはない。

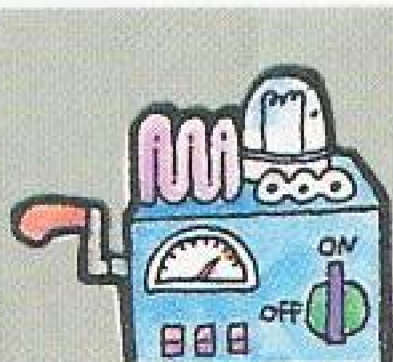
タイムマシン



値段	2775
使える人	なし
入手場所	理科室の先生

理科の先生から買うのだが、買った瞬間、誤作動をおこし時間がもどってしまう。

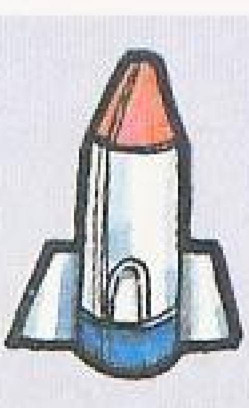
最終兵器



値段	1048
使える人	なし
入手場所	理科室の先生

これも意味のないアイテム。作動すると、なんと「でんげんをきれ」と表示されるのだ。

ロケット（本物）



値段	3485
使える人	なし
入手場所	理科室の先生

買った瞬間、宇宙空間へと飛び去っていく、すっばらしいアイテム。買った後少し悲しい。

この本についての
お問い合わせは、
必ず往復ハガキでお願いします。

〒104 東京都中央区銀座1-3-9
実業之日本社
ファミコン必勝攻略ブック係

キミの見つけた攻略法や
アイデアも待ってるよ。

ヤング・セレクション
ファミコン必勝攻略ブック
完全版 MOTHER

STAFF

企画／編集●STUDIO HARD 木川明彦
編集協力●松本修一 斉藤昭士 大内めぐみ 錦織 正 羽山大輔 三浦 孝
本文●永富盛夫(ストロベリーファーム) 竹田裕一郎
表紙イラスト●近藤 豊
本文イラスト●中村淳一 平野るみ(ストロベリーファーム) 徳永 健
デザイン●長野幸三 星 淳二

1989年10月26日第1刷発行

発行人 増田義和
発行所 実業之日本社
〒104 東京都中央区銀座1－3－9
PHONE 編集03－535－2301
PHONE 営業03－535－4441
振替・東京1－326
印刷／製本 大日本印刷
Printed in Japan

ファミコン必勝攻略ブック MOTHER 完全版(かんぜんばん)

実業之日本社

実業之日本社 Printed in Japan 雑誌コード 63901-51